gamers'

СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ

WORKSHOP

май 2002 | брой 4 | цена: 4,90лв. | без CD: 2,50лв.

SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX

Indiana Jones
Project IGI 2
Warlords 4
Sudden Strike 2

Ролевите Игри
(Минало, Настояще, Бъдеще...)

Morrowind

FIFA World Cup 2002
Simon the Sorcerer 3D
Tactical Ops

The Intel® Pentium® 4 Processor is designed to deliver performance across applications and usages where end users can truly appreciate and experience the performance.

Показаните изображения служат само за илюстрация

DELL™ DIMENSION™ 4300

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
384MB SDRAM Memory
60GB Turbo Hard Drive
64MB nVidia GeForce3 Ti Card
19" Ultrascan Monitor
64MB nVidia GeForce2 MX Video Card
16x DVD Drive and Software Decoder
20/40 IDE CD-RW
Dell Stereo Speakers
Sound Card, Sound Blaster
10/100 Network Card
Data/Fax/Voice Modem
Dell Keyboard
2 Button Mouse
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 945 $ (без ДДС)

Чрез Desktop серията **Dimension**™ на **Dell**™ отделните клиенти и потребителите от малкия бизнес получават бърз достъп до новите технологии, защото **Dimension**™ предлага пълна гама от приспособени решения за всеки бюджет. **Dimension**™ **4300** използва мощта на последния модел процесор на **Intel® Pentium® 4 Processor** в комбинация с високопродуктивни периферни устройства, позволяващи на клиентите да достигнат нови нива на изпълнение при видео приложения, цифрова фотография, музика и създаване на mp3.

Персоналните компютри DELL са с лицензиран Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

ЦАПК „ПРОГРЕС" съобщава на всички потребители на компютърни системи DELL, че имат възможност да участват в четвъртия есенен семинар DELLUS National Users Group с изложба в рамките на 16та международна конференция SAER-2002, която ще се проведе във Варна, курорта „Св. Константин", 20-22.09.2002г. Заповядайте!
За повече информация и данни за регистрация за участие: "ЦАПК"Прогрес" тел. (02) 70 52 57; факс (02) 73 38 53; e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
P.O. Box 112, Sofia 1113. ТУ София, Катедра „Компютърни системи", София 1756, Тел.: (02) 965 25 24; факс: (02) 68 32 15; e-mail: rrom@tu-sofia.acad.bg

PA JTT

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Optiplex са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®

Влезте в **www.dell.com**

Enhaced Multimedia Performance for SOHO with **Intel® Pentium® 4 Processor**

DELL™ DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Processor 1.8 GHz

Показаните изображения служат само за илюстрация

- Intel® Pentium® 4 Processor 1.8 GHz
- 3.5" 1.44MB Floppy Drive
- 384MB Rambus RDRAM Memory
- 69GB Turbo Hard Drive
- 19" Dell Ultrascan Monitor
- 64MB nVidia GeForce3 Ti 200 Card
- 16xDVD Drive & Software Decoding
- 20/48x internal IDE CD-ROM Drive
- 24/40 IDE CD-RW
- Dell Stereo Speakers
- Sound card, Sound Blaster
- 10/100 Network Card
- Dell Keyboard
- 2 Button Mouse
- Microsoft® Works Suite 2001
- Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 185 $ (без ДДС)

intel inside pentium® 4

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

РАБОТНИ СТАНЦИИ | **НАСТОЛНИ КОМПЮТРИ** | **ПРЕНОСИМИ КОМПЮТРИ** | **МОЩНИ СЪРВЪРИ**

PA JT

Сервиз и продажби; Центрове за висококвалифицирана помощ:

София - ПРОГРЕС 02/704 159;
Русе - ЛИНКСИС 082/823 020;
Бургас - ИНФОСТАР 056/683 087;
Варна - ВИЗИКОМ 052/600 380;
Пловдив - ДАНИНА-Г 032/624 008;
Ловеч - НС-АБАДОН - 068/21 825;
Добрич - ВИЗИКОМП-ДОБРИЧ - 058/26 257
Благоевград - ИНФОТЕХ - 088 560 835;
В. Търново - ПРИМ ВТ 062/42 829;
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП - 042/601 101;
Враца - Вега-21 - 092/63 371;

Ние предлагаме 3 години гаранция, включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник. В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Dimension са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®

Влезте в **www.dell.com**

The best mobile experience with
Mobile Intel® Pentium® III Processor - M

Dell проектира продуктовата си линия от notebooks **Latitude**™ за клиенти, оценяващи ниските цени, надеждността, лесното преминаване към нови технологии и оптимална производителност в мрежова среда.

DELL™ LATITUDE™ C810

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1.13 GHz - M

Modular 3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
10GB Hard Drive
16MB nVidia GeForce2 Go Video Card
15" UXGA TFT Color Display
24x Max CD-ROM Drive
Wireless LAN Antena Integrated
Integrated 56K Modem
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 200 $ (без ДДС)

DELL™ LATITUDE™ C610

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1.2 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
10GB Hard Drive
14.1" XGA TFT Color Display
24x CD-ROM Drive
Integrated NIC
Integrated 56K Modem
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 155 $ (без ДДС)

DELL™ INSPIRON™ 8100

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1.2 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
48GB Hard Drive
32MB DDR nVidia GeForce2 Go Video Card
15" UXGA TFT Color Display
24x Max CD-ROM Drive
Internal 56K Modem
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 200 $ (без ДДС)

DELL™ INSPIRON™ 4100

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
30GB Hard Drive
8MB 2xAGP ATI Rage Mobility 128 3D Graphics
14.1" SXGA+ TFT Color Display
24x CD-ROM Drive
10/100 Network Card, Modem
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 155 $ (без ДДС)

Показаните изображения служат само за илюстрация

Серията **Inspiron**™ на **Dell**™ е проектирана за потребители в интервала от сравнително ниски цени до производителност на гребена на вълната на технологиите.

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации

PA JT

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell, Latitude и Inspiron са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

Влезте в **www.dell.com**

High Performance Business Solutions with **Intel® Pentium® 4 Processor**

Процесорът Intel® Pentium® 4 осигурява по-добро изпълнение за извличане на максимума от бизнес приложенията, технологичните решения и съвременните операционни системи на днешния и утрешния ден.

Показаните изображения служат само за илюстрация

DELL™ OPTIPLEX™ GX240

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
192MB SDRAM Memory
20GB IDE Hard Drive
ATI Rage 128 Ultra 16MB Graphics Card
17" FST Dell Monitor
10x24 IDE CD-ROM Drive
Harman Kardon 19.5 Speakers
Integrated Sound Blaster
Integrated 3Com 10/100 Network Card
Dell Keyboard, 2 Button Mouse
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 190 $ (без ДДС)

Desktop серията **Optiplex**™ на **Dell**™ е разработена специално за корпоративни и институционални клиенти, нуждаещи се от високо ниво на надеждност за системи, работещи в мрежова среда. Стриктното съблюдаване на индивидуалните стандарти гарантира за първокласна надеждност на системите **Optiplex**™. Системите използват последния модел процесор на **Intel® Pentium® 4 Processor**.

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/ irac /howtotell

Централен офис

Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69 А
За кореспонденция: София 1113, п.к.112
Телефони: 02/705 257, 702 119, **Тел./факс:** 709 111
Сервиз: 02/ 704 159, 709 111; **Факс:** 02/973 38 53
Ел. Поща: cadrd@progress.bgnet.bg
Ел. поща: PLAMEN.MATEEV@BULMAIL.GOCIS.BG

Ние предлагаме 3 години гаранция,включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Optiplex са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®
Влезте в **www.dell.com**

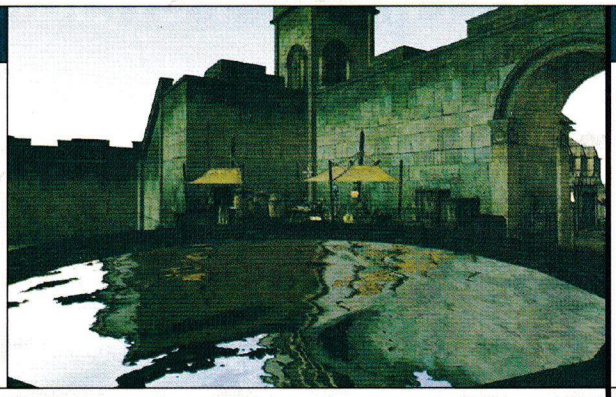
СЪДЪРЖАНИЕ

МАЙ 2002 БРОЙ 4

ИГРА НА БРОЯ

044 The Elder Scrolls 3 Morrowind

Имате пълна свобода на действие, и това в особена степен ще си проличи при изпълнението на куестовете. Винаги ще имате повече от един подход към изпълнението на всяка една задача. Дали ще използвате сила или магия, потайност или обаяние, всичко зависи от разположението на духа ви и комбинацията налични умения и подръчни магии/отвари/предмети.



008 **Справичник на клубове**

009 **Редакцион**

010 **Загадка**

011 **Тест**

051 **Интернет**
Интересни сайтове, Nuke революция

054 **Ролевите Игри**
Минало, Настояще, Бъдеще...

062 **Емулатори**

063 **Хардуер**
10 съвета за оптимизация на Windows 2000/XP

064 **Конзоли**
Silent Hill 2 за Playstaion 2

066 **Настолни Ролеви Игри**
Ендивал: Домът на Хаоса

068 **Профили**
Cliff Bleszinski

070 **Кино**
Monsters Inc. vs. Shrek

072 **Писма**

ние работим с клавиатури и мишки CHERRY

gamers' workshop

Редактор:
Диян Димитров

Дизайн:
Иван Христов
Георги Динчев

Реклама:
Юлиян Калдерон
Александър Грънчаров

Автори:
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Валентин Христов - Master
Георги Динчев - mEd IEb
Георги Тодев - Glarusa
Димитър Христов - Guerrero
Диян Димитров - Freeman
Евгений Тенев - Dimensin
Елена Костадинова-Щих - Elexis
Иван Кънев - Un-DeaD
Иван Христов - uRKO
Илиян Илиев - Whisper
Константин Грозев - Balrog
Красимир Койчев - maggkrabar
Петко Рангелов - SaintP
Петър Рангелов - Cabal
Юлиян Калдерон - Groover

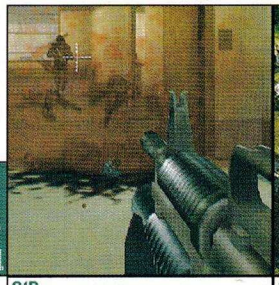
Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

ПРЪВ ПОГЛЕД

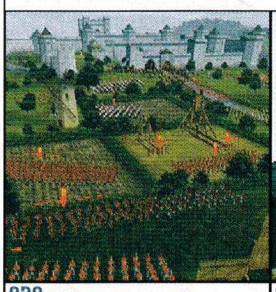


012 Soldier of Fortune 2
Double Helix

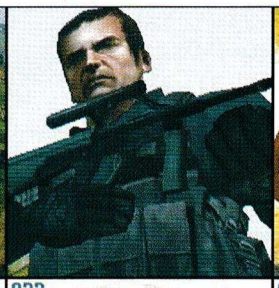
016 Sudden Strike 2

ПРЕДВАРИТЕЛЕН ПОГЛЕД

018 Elite Force 2
Star Trek Voyager



020 Medieval
Total War

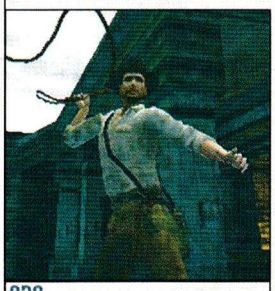


022 Project IGI-2

024 Gore

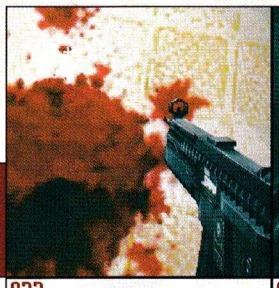
026 Warlords 4

028 The Breed

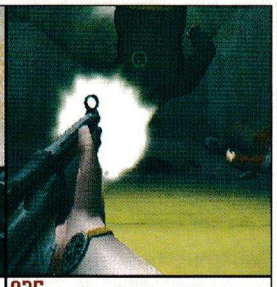


030 Indiana Jones
And The Emperor's Tomb

РЕВЮ



032 Tactical Ops

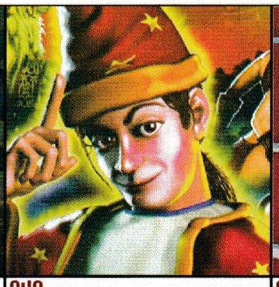


035 Die Hard
Nakatomi Plaza

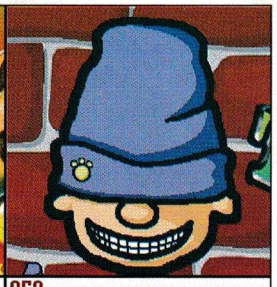
038 2002 FIFA
World Cup

040 Spider-Man
The Movie

042 Counter-Strike
1.4



048 Simon
The Sorcerer 3D



050 Icy Towers

workshop.headoff.com

ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛ.	PC	КОНФИГУРАЦИИ	ЦЕНИ	ЕКСТРИ
Club WWW	София	ул. "Черковна" 61, ул. "Оборище" срещу ДСК	088 372638	13	Celeron 400, 64MB Ram, TNT2-32MB, 17" Monitor	1лв Игри, 2лв. И-нет	Direct!
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681	15	Duron 950, 256 RAM, GeForce2, 19" Sony	1,3 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Diablo	София	бул. "Христо Ботев" 46	9867471	18	Pentium III 650, 128 RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1 лв.	Direct!
Cyber Net	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 10-12	653755	15	Pentium III 866, 256 RAM, GeForce2 MX 400, 17" Flat	1 лв.	Direct!
Virtus	София	ул. "Хан Аспарух" 53	9864993	40	Duron 800, 256 RAM, GeForce 2 MX,17" LG Flat	0,99 лв. 4лв. Нощна	Direct!
Gigs	София	Студентски град, Бл. 16	9801110	10	Duron 650, 128 RAM, Voodoo , 15" AOC	0,65/1,3 игри 0,9/1,8 инт.	Direct!
Headoff Gaming club	София	ул. "Стефан Караджа" 7Б	9875408	25	Duron 700, 256 RAM, Voodoo 3, 17" Monitor	1,2 лв. 5лв. нощна	Direct!
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Kobo	София	ъгълът на бул. "Дондуков" 39 и ул, "11 август"	9867762	20	Duron 800MHz, 128 RAM, GeForce 2MX, 17" LG	1 лв.	Direct!
Sacrifice	София	кв.Хаджи Димитър ул.Макгахан 63	472023	22	Pentium III 833, 256 RAM GeForce 2MX,17" Flatron	1лв.	Direct!
The X-files	София	Фондови Жилища бл.203	313085	22	Celeron 600, 128MB RAM, GeForce 2, 17" Proview	1,2лв. 4лв/5лв.	Direct!
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико"	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX , 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
VipZone	София	ул. „Кирил и Методи" 27	9813817	11	Athlon 900, 128MB Ram, GeForce 2MX, 19" CTX	1лв.	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маниак	София	ул. „Будапеща" 68	9831496	18	Duron 750 128RAM Riva TNT2 M64 17" DTK	1лв.	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	Celeron 800, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А вътрешния двор		90	Athlon 1GHz, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски" 70 до Пицария „Уго 2"	9816592	133	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица" 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	75	Athlon XP 1700+ 256 Ram GeForce 2 Ti 64DDR	1 лв игри 1 лв И-нет	Direct!
Мрежата	София	подлеза на бул "България" и бул "Гоце Делчев"					
Скалата	София	жк. Лозенец, ул. Крум Попов N55					
Акулата	София	Супера до кино Изток (срещу хотел "Плиска"					
Виртуала	Бургас	ул. „Вардар" No-1 (под ритуалната зала)					
Храма	Бургас	к-с "Меден рудник" до бинго зала "Космос"					
Корубата	Бургас	к-с "Славейков" между блок 59 и 60 до парка					
West	Бургас	в центъра на града					
Пентагона	Плевен	ул. Дойран N77 (бившия ДНА)					

Всички клубове са оборудвани с Pentium 4 1.5GHz 256MB Ram GeForce Titanium 19" Monitors

CPL EUROPE QUALIFYING CENTER

ДОБРЕ ДОШЛИ

Табелата е стара и олющена, избеляла. Посреща ме малко след граничната бразда и КПП-то - отломка от времена, в които може и да е съдържала смисъл. Сега обаче думите звучат като нелепа шега или зле прикрита ирония. Нещо в нея - неуловимо, но осезателно присъстващо, дебнещо на самата граница на възприятията, притегля неудържимо погледа ми. В миг като във видение на Кинг повърхността на табелата внезапно се раздвижва, размърдва се - кълбо от змиорки с тлъсти гърбове, опитващи се да се подадат навън. В диплите постепенно изплува зловещо ухилено, демонично лице, чиито устни френетично започват да се кривят, сякаш изговаряйки изписаните думи в идиотски транс. *Добре дошли, добре дошли, добре дошли, добре дошли, добре дошли...*

Беззвучният кикот на гърчещата се маска със замах разкъсва мислите ми. Набивам рязко спирачките, изгасям двигателя, дишам...

Дишам дълбоко, със затворени очи, защото когато действителността се превърне в кошмар, само отказът да я видиш предлага някакво убежище за разсъдъка. Аксиома! Моя си лична, необременяваща никого. Предимството на житейския опит е, че може да формулира аксиоми, а не теореми. За жалост и двете вървят в комплект със следствията, а следствията в депресивна утрин като тази са все неприятни.

„Боже Господи, живея сред бомби със закъснител, хиляди, милиони бомби със закъснител, щъкащи ежедневно навсякъде около мен, които един ден може би ще отворят очи, ще провидят действителността - такава, каквато е наистина, и безумието й ще взриви собствената им лудост."

Обхващам главата си с ръце - чувствам я като надут до пръсване плондер, натискам слепоочията с палци. Силно, все по-силно и по-силно, докато палците бавно започват да потъват, изтиквайки с болката, която предизвикват болката населила съзнанието ми. Пръстите разпукват черепа, топла кръв ги залива на тласъци. Продължавам да натискам. Маниакално е. Също като болката, която си причиняваш, чоплейки упорито болен зъб - блаженото страдание, изместващо влудяващото те пулсиране в самия му корен.

Дали не полудявам?

Отварям очи и поглеждам. Всичко си е наред. Светът си е на мястото, черепът ми е непокътнат, само ръцете ми леко треперят. И насред това една обикновена табела с лицемерен надпис.

Какво се случва с мен?

Отварям вратата на Ситроена и излизам. Хубаво е, въздухът е с дъх на топло слънце и с цвета на пъстропери птичи ята. Единствено табелата е не на място тук.

Те го знаят - мисля си, вперил поглед в чуруликащата кавалкада, която пъркайки изтрополява по феричния калдаръм на въздушното си царство, бомбардира табелата с курешки и се изгубва зад ъгъла на гората - *знаят го и затова са те избрали, искат да те заличат, да те покрият, да те премахнат, или поне да премахнат неестествеността ти.*

И не се учудвам, дори напротив - някак логично ми изглежда обстоятелството точно табелата да привлече физиологичните нужди на хвърковатите чети, поради което надписът й се чете по-скоро като ОБОШЛИ, оцветявайки се в оттенъка на една многозначителна рускоезична символика.

Отварям багажника и изваждам червения спрей. Тръгвам към правоъгълната пошлост, измервайки я с поглед, разтрисквайки спрея. Без никаква идея спирам пред нея, ръката ми сама започва да пише думите. Когато съм готов, се отдръпвам и оглеждам резултата: В СТРАНАТА НА КУЧЕШКИТЕ ЛАЙНА.

Шокиран съм, но съм свикнал да се доверявам на подсъзнанието си. Съзерцавам надписа в опит да осмисля станалото.

Нима? Наистина ли?Къде съм? В страната на кучешките лайна, в моята страна!

ДОБРЕ ДОШЛИ В СТРАНАТА НА КУЧЕШКИТЕ ЛАЙНА

След кратък размисъл добавям най-отпред едно НЕ СТЕ.

И тогава табелата отново оживява, яростни вълнички пробягват по напуканата й повърхност, нещо грозно и злобно се загърчва, излъчвайки по един невъзможен начин концентрирана омраза.

Разкрих ли те, гадино?

Краищата на табелата набъбват като бледо жълти циреи, разпукват се, оформят се във вид на гротескни пръсти и сред пукот и разхвърчала се дървесина се насочват към мен. Понечвам да побегна, но тялото ми отказва да помръдне. Песента на някакъв щурец овладява съзнанието ми, задръства нервните ми пътища, блокира крайниците. Вцепенен наблюдавам приближаването на ръцете. Те се гънат като ръбати змии, малки трески капят по тревата. Достигат ме. Единият пръст се закача в деколтето на тениската ми и го раздира, оставяйки дълбока кървава ивица по кожата.

Шибаният щурец продължава да ме работи...

Твърда хватка се сключва около гърлото ми.

Души ме.

Щурецът не спира...

Чувствам как гръклянът ми всеки момент ще поддаде с влажно пропукване.

Щурецът...

- Ало, ало, кой е... - задъхан, все още в плен на кошмара и плувнал в пот, изхриптявам в gsm-а, но отсреща вече няма никой. Захвърлям слушалката и се просвам върху влажните, навити на масур чаршафи, зяпам тавана и чакам дишането ми да се успокои. По дяволите, отдавна се каня, но сега наистина ще го разкарам този щурец като тон на звънене. Хм, сънища... Какво ли искат да ни кажат понякога? Страната на кучешките лайна, а?! Ха, да наистина - малките, а понякога и не чак толкова, миризливи отходни продукти на животинския метаболизъм, а в по-метафоричен план - на съвременната суб-култура и упадъчен морал, май скоро съвсем ще ни залеят. Причакват ни до всеки ъгъл, изпречват се предизвикателно на пътя ни. Виждаме ги навсякъде - до ниския отвор на дупката, водеща се някакъв вид магазин, от която си купуваме рядкото кафе в неугледна пластмасова чаша; до старицата, прикриваща с последната й останала гордост просията си, предлагайки някакви увехнали букетчета; до лъскавия мерцедес на местната мутра; около проснатото на тротоара, вонящо на разложение и гранясала пот тяло на припаднал пияница; дори на страниците на книги, списания, вестници... Това последното в метафоричен план, разбира се (хе-хе). Лайна! В казармата им викахме „мини". Кенефите бяха далеч и затова минирахме кой където завари. Весели времена бяха, все се случваше някой (скатал се от сапьорските курсове, които старите кучета от време на време ни изнасяха в миговете си на благоразположение - наклякали и оголили задници) да се натъкне на нова, неизвестна мина и да разнесе мириса на поражението си из целия взвод. Понякога точно докато търси подходящо място за собствената си мина. В казармата обаче е едно, навън - в цивилизацията, е друго. Вървя по улиците, забол поглед в краката си, чета пресата, внимателно прескачайки евентуалните капани с кич и се опитвам да се опазя чист. И не успявам. Все по някое време на човек му се налага да вдигне глава. През последната седмица настъпих мини на два пъти, а в по-метафоричен план... хайде, за това след малко.

Исках да кажа - куче да си днешно време. Хранят те, гледат те, грижат се за теб, сереш където ти падне. Кеф! Какво повече му трябва на човек... Човек ли казах?...

В светлината на тези разсъждения не е никак чудно защо такава голяма част от нашего брата се пъне да се превърне в най-добрия приятел на човека. То си зависи и кой е човека, де. Друго е да си куче на голям човек. Зад широкия гръб на стопанина можеш да си лаеш на воля. Тя приказката си я знаем - куче дето лае не хапе, но как само може да сере. Олеле! Много от клепоушите обаче, в опитите си да си оправят животеца забравят, че най-добрият приятел на човека всъщност е друг и характерното за него е готовността, с която си разтваря краката. И се случва така, че в един момент, горките те, се чудят какви в крайна сметка да бъдат - кучета, курви или хора. За последното, в повечето случаи е късно.

Тааа... да се върнем на същината на въпроса. Някъде по-горе написах „упадъчен морал". Темата е богата на примери, но аз ще се спра само на един - от нашия бранш.

Наскоро до слуха ми долетя едно изречение: „Абе, вие - като толкова държите на легалността и законността - защо не погледнете в Workshop-а, където са пуснали 12 страници от менюъла на Heroes IV". Думи, излетели от крехките, девствени устенца, увенчаващи симпатичните, тресящи се бузки на един небезизвестен главен редактор на геймърско списание. Думи, отправени към един не толкова известен управител на фирма за легален развлекателен софтуер у нас, заела се с мъчната задача да брани интересите на компаниите, които дистрибутира. Поводът за срещата между тях са двете игри, появили се на диска към въпросното списание, игри, чиито лицензионни права все още не са изтекли. Мдаа, гафче! На всеки може да се случи. Човещинка е. Само дето с човещинката сме дотук. Тя май се появява само като ни изнася да се сетим, че сме хора. Последното е най-често свързано с неоспоримия факт, че сме грешни. Хайде, това да захапеш ръката дето доскоро те е хранила някак се вписва в кучешкия профил, като си станал куче другиму можеш да си го позволиш при определени обстоятелства. Можеш и да сереш, за кой ли път метафорично казано, в градинката си, надявайки се екскрементът някак да попадне в онази другата, която доскоро си обитавал, и да полепне по собствениците й. Курвенските номера обаче... Хм, поне да беше номер като номер и да не изваждаше на показ бликащата некомпетентност на извършителя. Да имаш претенции, а дори да не си проверил, ДА НЕ ЗНАЕШ, че това, което е излязло на осемте - осем са, да, отгрьщаш страница по страница и свиваш пръстите докато останат два стърчащи на втората ръка - страници изобщо не присъства в менюъла на Heroes IV.

Та мисълта ми е: последно, какви точно решаваме да бъдем - кучета, курви или хора, и как ще се отнасяме един към друг?

Както сами разбирате, драги читатели, място за лаф около броя не остана. Хайде да ми простите и този път.

Поне се постарах да не бъда наивистичен и псевдолитературен и този път да обидя когото трябва.

Freeman

Здравейте,

Тъй като не получихме нито един верен отговор през миналия месец на поставената от нас загадка, решихме да я повторим и да ви дадем две подсказки, които според нас ще ви помогнат да решите загадката и да спечелите нашата награда. Ето още веднъж загадката от миналия брой:

Имало едно време остров, който се населявал от монаси. Те били изключително интелигентни и спазвали много стриктно своите обичаи. Един от тях бил, че сините очи са зли и ако един монах разберял, че има сини очи, той трябва да се самоубие на същия ден. Друго правило, което се спазвало стриктно е, че монасите не могат да общуват един с друг. Тъй като на острова нямало огледала и други отразяващи повърхности всичко вървяло мирно и щастливо. Хората си живеели без да знаят че имате сини очи. Но един ден дошли посетители, които на тръгване казали, че по-красиви сини очи от тези на острова не са виждали през живота си. При това огласи наблюденията на всеослушания.

Кажете на кой ден ще извършат самоубийство синеоките монаси, ако са 5 на брой, а 9?

Условия:
Всеки монах вижда останалите през цялото време
Монасите са рационални същества и се придържат стриктно към вярванията си
Всички са разбрали за изказванията на посетителите
Посетителите не са добавили абсолютно нищо друго.

Подсказка:
Ако синеокият монах е само един, то той ще се самоубие на първия ден.
Трябва определено време, докато монасите установят, колко на брой са синеоките на острова.

Пращайте вашите верни решения дона workshop@headoff.org или адрес София 1000, ул. „Ген. Гурко" N34 за загадката

Крайният срок за загадката е 7 юни 2002год.

ЛИТЕРАТУРА
Пример за подражание - Андромаха се пожертвала за сина си. Тя е образец за гръцка девица.
Отмъщение - отвратен от хората Молиер е написал Питекантропа.
Ясновидство - Ламартин не е обичал Молиер, но Молиер е разбирал и ценял Ламартин.
Щастливец - Мюце в живота си много е страдал, но за щастие можел да се облекчава сред природата.

МАТЕМАТИКА
Паралелни прави са са две прави, които като релсите завиват едновременно.
Окръжността е кръгла линия, без ъгли и затворена, за да не се вижда от къде започва.
Осмоъгълникът е вид квадрат, който има осем страни.

КОСМОГРАФИЯ
Луната е обитаема, защото там свети.
Съставът на Слънцето е познат благодарение на пробите, които са вземали от него учените.
Галилей е успял да завърти Земята, но църквата го подложила на мъчения, защото искала да го накара да я спре.

ФИЗИКА
Има твърди, течни и грациозни тела. Под действието на топлината телата се разширяват. Пример за това : през лятото дните се удължават.
Законът на Архимед :
(първи вариант):
Всяко тяло потопено във вода, ако не се появи на повърхността до половин час, следва да се счита за загубено.
(втори вариант):
Всяко тяло потопено във вода, излиза мокро.
Гравитацията е открита от Нютон. Забелязва се есенно време, когато листата капят.
Вярна везна е тази, която показва винаги едно и също тегло.
Черните въглища са бели въглища, които дълго са горели.

ЗООЛОГИЯ
Селяните губят, ако карат воловете си да теглят тежки коли, защото те се уморяват и дават по-малко мляко.
Всяка година кравата си има по едно теле, благодарение на бика, който е крава без виме.
Изкуственото осеменяване е когато ветеринарят замества бика.
Между летящите млекопитаещи ще споменем прилепа и стюардесата.
Таралежите и лястовиците помагат на градинаря при изяждането на насекомите.
Охлювът е едновременно и мъжки и женски, но не може да се възползва от това.
Кукувицата е птица, която снася своите яйца в чужди гнезда и обратно.
Много грижи ни създава шимпанзето - не яде и изглежда страшно се отегчава. Явно му липсва другар. Какво да правим до вашето завръщане?
(писмо на пазача на зоологическа градина до директора й)

Жените, както за много от нас е известно, не знаят какво искат.

Съществува една теория, според която ако някой някога разбере какво иска дори само една жена, то в миг всички те ще изчезнат, за да се появят по-късно, но този път в още по-голямо неведение относно желанията.

Съществува и една друга теория, според която това вече се е случило. Няколко пъти!

почти из "Пътеводителя на галактическия стопаджия"

Бележка: Моля, нека нежният пол не се обижда много от това, че тестът е само в един вариант. Единствената причина за това е, че подобен избор е присъщ само за мъжете, избрали за оправдание на своето съществуване висенето пред компютъра, вервайте ми!

тест

Бихте ли изневерили на компютъра си с жена?

1. Тъкмо сте си седнали пак пред любимата машина след дълга и продължителна десет-минутна пауза, когато на вратата се звъни. Раздразнени отваряте рязко вратата и пред вас застава момиче. Няколко реплики по-късно разпознавате в нея приятелката си (например Пенка), на която не сте се обаждали от много време. Реакцията ви?

А). А, кучко, кво прайш тука, ма? Я се дръпни от прозореца, че контрите дебнат, мамицата им. Какво носиш в тази чанта, оръжие? Какви са тия кутийки с надпис "Durex" на тях, ма? Я, шишенце, кво пише: "Вазелин". Страхотна си, рожбо, чудесно ще ми дойде. Моята смазка за оръжие тъкмо свърши...

Б). Я... Праске..., тоест Наске! Това ти ли си? Мале-е, колко си пораснала. И килца си сложила гледам... Няма лошо де. Влизай, влизай. Ама се събуй преди тва, че тоя 65-ти номер обувки няма да се побере в антрето. Дано само някое куче не ги използва за колибка. Хайде събличай я тази палатка, няма да се разхождаш с шлифер в къщи, я...

В). Здравей, ъ-ъ-ъ-ъ, как ти беше името Иванке? Така де, все едно. Абе не мога да те позная права, я се обърни, а наведи се сега... да, познах те вече. Еее, че влизай де какво стоиш, ей тука можеш да си оставиш дрехите... до моите...

Г). Здрасти, Пенке. Аре бе, душа, заспаха ми сперматозоидите докато те чакам. Какъв ъпгрейд, какъв компютърен клуб? После ще ми разкажеш... Откога си сменила закопчаването на сутиена си...

2. И така, момичето вече е у вас, но вие не я удостоявате с грам внимание (все пак нали трябва да спазваме профила). Женският номер в такива случаи е да почнат да събличат по някоя дрешка. След, да речем, 2-3 часа, мацето остава по бельо, но без видим резултат на внимание от ваша страна. Тогава тя изстрелва предпоследния патрон. Сваля сутиена. Вие?

А). Ах, гадове мръсни! Как са се кашираи зад сандъците, що нямам аз една гранат,а да ви кажа. Малее, по кой стреляте вие бе? О, ти тука ли си още, ма киф... ооо, котенце, сладкото ми бебче, ама ти откъде ги взе тез яки бомби, мило? Я ми дай едната, че много ми трябва, пък кинтите свършиха...

Б). Ама... Праске..., какво правиш!? Пополека, че ме затрупа бе жена, я ги посъбери малко тези парашути, че няма къде да се стъпи. Ама ти що си се съблякла, ще настинеш. Я се обличай бързо, само това ми трябва да ми се разкихаш докато спасявам света...

В). Бей-й-би! Изглеждаш самотна като слънце и луна насред Млечния път. Я да видим има ли "Черна дупка" в твоята Галактика?...

Г). Еее, хайде сега - морска болест била хванала. Много път сте крехки сегашните, 2-3 часа клатене и ви омекват коловозите съвсем. Остави го този сутиен, дарлинг, ела при батко да ти направи изкуствено дишане...

3. След неуспеха със сутиена, дамата е решена да стигне до всякаква крайност и е готова да ви прелъсти с цената на всичко. Дори и на бикините си. Срам не срам, те падат в краката й. Какво ще направите?

А). Ох, отидоха ми всичките кинти. Ся кво, само с нож ли да се бия, мамка му? Я, кво е туй, пращка!... Ха, и сутиен! Хелее, гадове свински, ся ще направя един оптически мерник с чашките на сутиена и ще ви разкатая фамилийката като Давид срещу цялата ви пасмина Голиати. Пазете се контри-и-и, идат хедшотите-е-е-е.

Б). Усети ли това? Усети ли го, а? Май земетресение беше. Само туй оставаше сега - да ми тресне и някой токов удар, че да ми отиде харда. А ти... какво си го размятала тоз чувал над главата ми, спокойно бе, течение стана. Хайде разкарай го, че обра паяжините по тавана. И що още си гола?...

В). О, скъпа! Какво съвършенство! Позволи ми да бъда твоят Explorer тази нощ, о, божествена. Искам да открия всички тайни на твоето дисково пространство, искам да плувам в морето на операционната ти памет и да се гмурна в дебрите на твоя Интернет с моят титаничен модем...

Г). Добре, добре, предавам се. Почивка. Като си рекла, че не можеш повече...

4. Да речем, че въпреки всичко вие сте, все пак, малко от малко мъже и девойчето е успяло да постигне... някакъв ефект. Завладяла някаква молекула от вниманието ви, тя иска да ви накара да изконсумирате връзката си (иначе неконсумирана вече трети месец) и ви отправя недвусмислени намеци. Как ще отвърнете на това?

А). Ще отида до кухнята, ще налея чаша вода, след което ще в сипя нея Бром и ще дам на кучката да пие. Мамицата й развратна, ние сме във война, тя за глупости ще ми мисли. Какъв войник е, ако не може да търпи лишения?...

Б). Ще кажа следното: уффф, стига си ревала, мокета подгизна. Пък и лицето ти заприличва на изсъхнала зелка. По-добре иди да свършиш нещо полезно и плати интернета. Само внимавай като излиташ с метлата от балкона, че комшиите все мрънкат като им събаряш прането...

В). А? Стига бе! Три месеца ли станаха? Бре-ей, ми то щом съм издържал толкова, значи мога да съвсем да ги откажа. Така отказах и цигарите, то, братле, да ти кажа, от опит знам, че единствената разлика е, че едните ги издухваш, а другите ти духат. Хе-хе, бъзикам се бе, ще и разкажа играта на тая рунтавелка... Ама друг път...

Г). Знаеш ли, копеле, сегашните жени не са като едновремешните. Гледаш ги - заголили кълки, пуснали се по някакви бодита, отворени уж, пък... девствени. Иначе като шампанско са, отвориш тапата и напараво ти гърмят в ръцете.. От три месеца почивка не съм видял, брате, покрай шибаните компютри май не останаха мъже вече...

5. Съкрушена и обезверена, мадамата решава, че няма никакъв начин да ви вдигне (хе-хе) от компютъра и решава да си легне. Редно си е обаче, когато човек прекарва дълго време пред компа, да уважава от време на време порно-сайтовете из Интернет. Човещинка си е. Тъпото в случая е, че само минута преди кулуминацията тя се събужда и вперва невярващ поглед във вас и вашия... да речем монитор. Какво ще й кажете?

А). Я? Айше? Ти тука ли си? Брех, не съм видял кога си влязла. Що си се оцъклила така, ма Айше? Защо ставаш от леглото? И къде, тръгна сега, не, не отваряй вратата на балкона, че ще ми измръзне... Айше! Чуваш ли какво ти говоря? Аййшеее... Хм, кифла отлетя! Нищо, утре ще я изстържат от асфалта. Какво? Да ставам да я търся ли? Ти луд ли си бе, я виж как ми се е закрепила тъкмо връзката на 5К....

Б). Ох, как ме стресна. Изкара ми акъла, Праске. Както разскърца кревата, помислих си, че отвън минава танковата бригада. Е, не ме гледай тъй, все едно съм ти изтрил харда с гумичка. Какво, тръгваш ли си вече? Ми то в 3 часа сутринта няма транспорт още, а в такси няма да се побереш. Само не тръшкай вратата. И слез по стълбите, ако обичаш, че домоуправата вече ме кара аз да плащам на асансьорните техници. Нали ти казах за врататааааааа...

В). Добрутро, Иванке. Добрутру, рожбо. Тренирам, тренира-а-а-ам...

Г). Ало, ало... Венче ти ли си? Да, тука е сестра ти, спи, с топ не можеш я събуди. Ама, разбира се бе, рожбо, ела бе. С приятелка ли? Ми доведи я и нея, щом нямате какво да правите...

Ако сте събрали повече отговори А:

Приятелю, вземи да намалиш малко висенето пред компютъра, че както е тръгнало един ден ще излезеш навън и ще установиш, че човечеството е изчезнало. Едно е сигурно: Опасност за тебе няма, никога не ще изневериш на компа си. С мъж, с някой истински войник, може би, но с жена...

Бележка: М.Ч., разкрит си!

Повечко Б:

Мисля, че размерът има значение за теб, друже. В случая или твоят или този на приятелката ти не е адекватен. Но... има потенциал в теб, момче. Вярвам, че някой ден ще намериш по-добро занимание на лявата си ръка, докато дясната клика с мишката по разни картинки. Да, ти си една истинска бомба със закъснител. Само трябва да намериш подходящия детонатор, неверен компютърен маниак такъв.

Най-вече В

Ти си правилният пич, братле. Само така. Никаква прошка. Разкажи им играта. Разбий ги. Смачкай ги. Браво! Ама... гледай да не остава за друг път, нали!?

И... Г???

Ти как си се намъкнал в този тест, само не разбрах? А виждал ли си някога компютър?

Dimensin

- Производител: Raven
- Разпространител: Activision
- Интернет: www.activision.com
- Жанр: Екшън от първо лице

Автор: Alex III

Soldier of Fortune 2 Double Helix

Имало едно време, или

Историята

Така започват приказките. Това не е приказка, но е повече фикция, отколкото реалност. И все пак - имаше едно време една игра. Кървава, жестока, безпощадна. Неистова с директността на схватките си. Безмилостна в нецензурираното си насилие. Безпрецедентна с изстъплението, до което докарваше човека, седнал да я играе. Брутална.

Имаше едно време Soldier of Fortune. Две години по-късно в редакцията на списанието се появиха блестящи дискове с небрежно семпъл надпис Soldier of Fortune 2 Beta. Имаше и кратка разправия кому се пада да пише преглед за нея в новия брой. Имаше N на брой кандидати за ревюиращи. После те намаляха с N-1.

Вчера, а може да беше и днес, или

Интермедия

Войната е гадна работа. Мръсна и неблагодарна. Можете ли да си представите нещо по-отвратително от тълпи хора, които се мамят, дебнат, надхитрят, борят, бият, дерат, разстрелват, душат, разкъсват едни други с животинско коварство и жестокост из кални бойни полета сред реки от кръв и смрад на изгоряла плът?

Аз мога. Мисля си за хора с бели престилки и чисти якички, които със съсредоточено изражение разбъркват в колба тиха смърт за стотици хиляди мъже, жени, деца. После я слагат във варели с надпис Biohazard, свалят престилката и се връщат да вкъщи да четат вестник и да играят домино с хлапетата си. Докато микроскопичните им рожби - бацили, създадени за да убиват - чакат своя час в хладните подземни хранилища.

Да се изправиш в смъртна схватка човек срещу човека - това е отвратително, но в него все пак има някакъв извратен намек за чест, за зачитане достойнството на хората.

Да пуснеш в питейната вода модернизирания еквивалент на Черната чума и да чакаш после хората да утоляват жаждата си с болезнена скоротечна смърт - какво е това? Битка? Война?

Няма дума, която да може да

характеризира подобно престъпление. То не би следвало да съществува. Но се случва. Сега, в този момент, някъде по света хора с очила и бели дрехи приготвят в епруветките си смърт за теб и мен.

Те превръщат двойната спирала на молекулата на ДНК в знак за убийствена заплаха.

Double Helix - Двойна спирала, или

Историята - част 2

Всеки продава това, което може. Ресурси, труд... Знания.

В Русия след края на студената война много учени остават без препитание. Сред тях има и лекари, и биолози. Намират се и специалисти по заразните болести. Създаването на биологични оръжия не е новост за тях. Не им трябва даже и маркетинг. Този сорт разработки се продават сами. По правило - на неправилните хора.

Има ли въобще "правилни" хора?

В Колумбия някой вече изпитва първите пратки вируси върху жителите на селца в джунглата...

John Mullins - Курвата със златното сърце, или

Играта започва

В Double Helix главният герой от предишния SoF се завръща. Джон Мълинс, "професионален консултант с дълго бойно досие и репутация да довежда докрай дела, в които световните правителства не успяват" - това сте вие. Джон работи за тайната организация "The Shop" с главна дейност запазване съотношението на силите на планетата. Това ще рече, че ако някъде по света някой надигне глава твърде много, те му я отрязват. Мълинс е от старата школа - плюе на белите якички, и предпочита да се изцапа с кал, кръв и оръжейна смазка, вместо да си има работа с химикали и бацили. Но, разбира се, се възмущава от ненужното насилие и безсмислената жестокост, с които работата му го сблъсква всеки ден.

Приятно ми е, аз пък съм Червената шапчица.

Възмущавал се, значи? Глупости. Според мен той е идеалният пример за човек, превърнал лошото настроение в изкуство. Без външно да влага нещо лично в това, той е способен да премине за час през сто и двайсет трупа, за да се добере до интересуващо го листче хартия например. След това да проведе светски разговор с колежката си и да се върне към клането на терористи предпостигате? Всяка сутрин се кълете в кръв от представители на етническите малцинства? Трябва и аз да пробвам тази профилактика, явно действа разпускащо на лицевите мускули...

Оръдия на труда, или

Да караме по същество

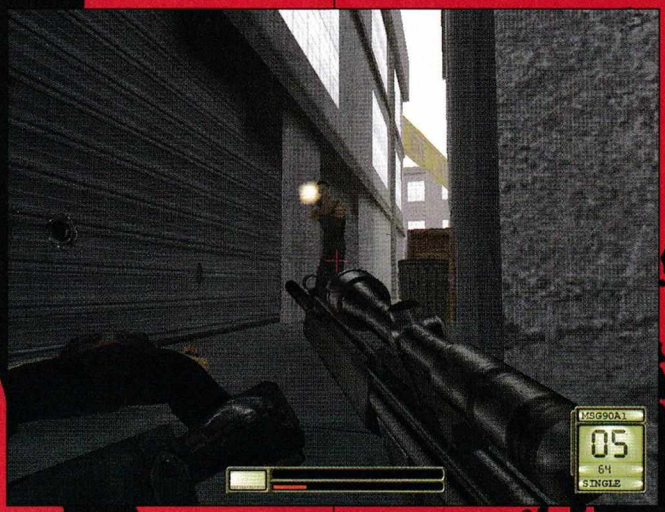
Какво е един FPS без оръжия? Това е като дегустатор без нос, меломан без уши, нимфоман без... хм... Обаче няма да разберете какво е, или поне - не от тази игра. Double Helix се радва на изобилен арсенал. Средства за сеене на смърт в нашия свят - дал бог, и на пичовете от Raven Games им е останало само да се огледат и да ги напъхат в играта си. Пистолети, гладкоцевни пушки, картечни пистолети, автомати, картечници, снайпер, гранатомети, около хиляда и един вида гранати... Ужас, казвам ви! Чак да те хване страх като си представиш как горкият Джони ги влачи всичките из нивата... Че и количка за мунициите сигурно си носи...

"Пушките" са нещо средно между тези, дето сме свикнали да гледаме в Counter-Strike, и онези в Delta Force. Най-съществената новост е наличието на РПГ, или по нашенски - базука. Относително нестандартен за този тип игри е и барабанният 40мм гранатомет. Доста от оръжията имат по няколко режима на стрелба - единична, автоматична, или на откоси. Отделно почти всички имат алтернативен режим на използване. Къде за зуум, къде за изстрел с подцевния гранатомет... Моят личен любимец в това отношение е калашникът, който може да мушка близките врагове с щика. Кротко, тихо, ефективно. "Но това не е всичко", както казва рекламата. Някои оръжия могат да се използват по две наведнъж. Два пистолета, две узита, пистолет и узи - стига да ги имате, можете да си изберете в каква комбинация да стреляте с тях. Макс Пейн и Лара Крофт ще се пукнат от завист.

Обаче знаете ли какво? Който е правил оръжията, нещо не си е свършил работата като хората - въпреки всичките описани по-горе екстри. Знаете ли кое е най-ефективното оръжие в сингъл плейъра? Узитата!

От близо и далеч,
вместо с огън или меч -
узитата зареди
и врага си покоси.

Никакъв проблем да ги използвате вместо снайпер - стига само да стреляте на кратки откоси. А от упор какво правят ако се отпуснете върху клавиша за стрелбата... А пък ако стреляте с две едновременно... Ще ди вечеря. Ако аз имах възможността да се разтоварвам по този начин, вероятно бих бил спокоен и ведър като планински кестен... *Благодаря, и вие изглеждате чудесно. Как го*



ви идат всичките патрони за нормативи, обаче враговете ще получат летално отравяне на кръвта с олово - гаранция.

Не, че усещането за мощ е нещо лошо, но все пак узито е вид дъждовална машина - сее в широк периметър, или поне е така в реалността. Разбирам защо са направили калашника да не става за нищо - Raven са американци, ама да изкараш картечния пистолет да стреля по-добре от щурмова карабина - това вече е прекалено.

Интериори, екстериори и други такива, или

ни да наподобяват повърхностно някакви реално съществуващи обекти, нещо в нивата ги кара да изглеждат неистински. Сиви, схематични, недовършени сякаш. С твърде много прави ъгли, прекалено линейни, ясни и предсказуеми. Освен това, въображението на дизайнерите сякаш е попресъхнало, защото повечето от местата вече сме ги виждали в други игри (включително и предишния SoF). Складове, азиатски предградия, болници - познато, изтъркано... Разнообразие внасят обаче картите, където минавате през джунглата. Плетеницата от листа, светлини и сенки, видовото многообразие на

Нивата - по същество - част 2

Играта използва модифициран Quake 3 енджин, също като Jedi Outcast. За съжаление, в по-голямата си част не може да се сравнява по визуално великолепие с джедайската си посестрима. Макар и направе-

растителния свят е нещо, което заслужава да се види. Човек добива впечатление за автентичност на емоциите си в момента, чувство за реализъм и онова толкова специфично усещане, че си попаднал на диво и самотно място - някъде, където с врага не толкова се биете, а се дебнете и надхитряте. В тези нива игра-

та просто блести!

За съжаление доброто впечатление от места като тези се разваля от чисто аркадните елементи, които се появяват в Double Helix най-вероятно единствено заради това, че "сигурно не би било никак зле играта ни да е по-разнообразна, а - какво ще кажете, дали да не наслагаме в нея

каквото се сетим, да наблъскаме всичко, което сме видели в другите игри - нека има". По принцип не съм против разнообразието, макар че в SoF очаквах да се наблегне на други неща, но тук едно от нивата е почти буквално преписано от Medal of Honor (возите се на джип, и трябва да стреляте с картечница по разни работи наоколо). Вярно, има и нововъведения (примерно - летите с хеликоптер и трябва да застрелвате други разни неща, покрай които минавате), но те не карат подобни нива да изглеждат повече на място в иначе интересната игра. Присъствието им просто не е убедително, стоят като кръпки. Черна точка.

Тук трябва да напомня, че все пак тази статия се базира на бета версия на играта - ще рече, на недовършен неин вариант. Възможно е във финалния такъв недостатъците да бъдат изгладени, но лично на мен не ми се вярва. Работата е там, че "бета версия" на някаква програма по принцип се нарича продукт с готова функционалност - на практика довършен, на който остава просто да се отстранят софтуерните грешки и техническите проблеми, но не и да се добавят или променят съществени части от него. Да се надяваме, че поне по отношение на нивата Raven смятат да насилят малко понятието "бета версия", като се намесят радикално на местата, където нещата куцат.

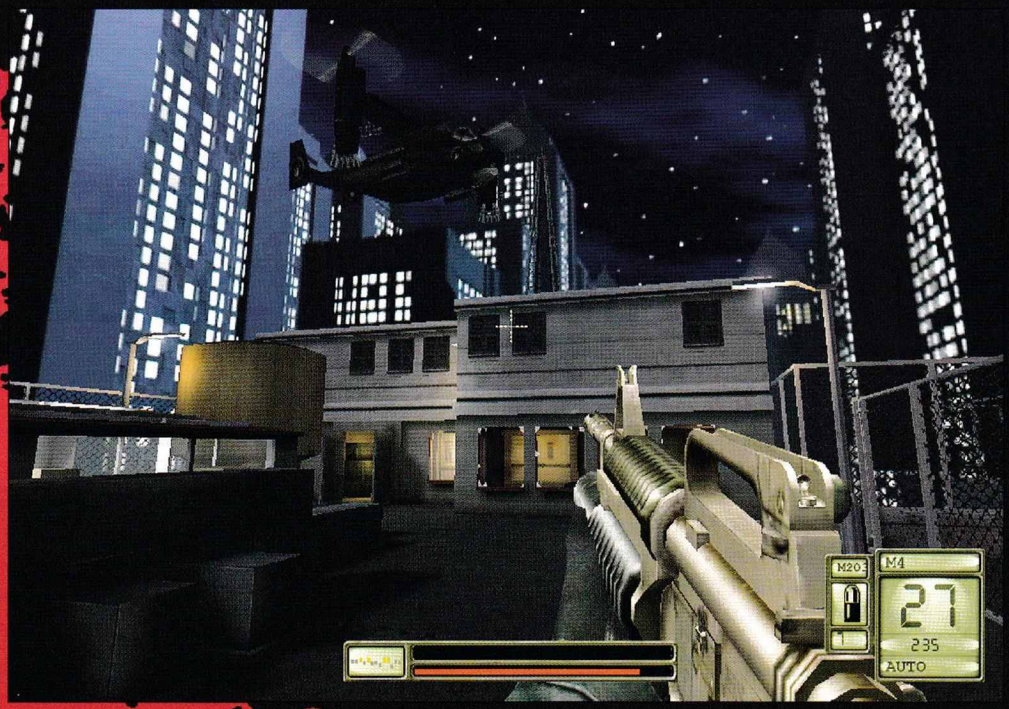
"Мръсен, гаден ден", или

Какво е да си там вътре

"Мрачен изглеждаш, не си спал ли?", пита майка ми. "Нещо такова", лъжа я аз, за да не се налага да се впускам в досадни обяснения. Спал съм. Няма да спя тази нощ, защото имам нужда от разпускане, и знам откъде мога да го получа. Ще го изтръгна от Soldier of Fortune 2 заедно с потръпващите вътрешности на враговете си.

Аз не ги мразя. Човек не мрази хлебарките, когато ги мачка. А тези... Те стоят още по-долу, понеже хлебарките имат честта човек поне да се отвращава от тях.

Виждам поредното лице и с прицелен откос забивам три куршума между очите. Тялото омеква и тупва на земята с глух звук. Продължавам нататък, като мимоходом се чудя какво ли би било, ако тези... същества наистина имаха лица. Дали бих се вглеждал в тях, преди да ги пръсна?



Зад следващият ъгъл ме чака засада. Група жълти, прикрити зад каросерията на камион на улицата. Не съм расист. Еднакво либерално раздавам куршуми без оглед цвета на кожата. Тези обаче са се окопали. Вадя фосфорна граната и я хвърлям зад камиона. Няколко души се разбягват оттам, а аз систематично ги избивам. Насочвам узито, привиквам с движението на целта, пускам откос, тялото пада, но аз не го гледам, защото вече се прицелвам в следващото. После гранатата експлодира и някой, който не е успял да избяга достатъчно бързо, избухва в пламъци, прави крачка, после пада на земята. Наблюдавам го, чудейки се какъв ли е мирисът на изгорената му плът. Но друг един все пак е достигнал някакво укритие наблизо. До ушите ми достига възклицание на китайски, а после наоколо започват да свистят куршуми и нещо ме удря. В друго време бих се опитал да се прикрия, да действам разумно. Не сега, не в тази игра. В гърдите ми напира лудост, докато устните ми се изкривяват в деформирано подобие на усмивка. Втурвам се на зиг-заг срещу куршумите, и се смея. Смея се на представата за бягащите от гранатата врагове. Смея се на глупака, който стреля по мен иззад ъгъла и се заблуждава, че ми пука за куршумите му, или пък че съм уязвим за тях. Усещам яростта си, опивам се от чувството за мощ и недосегаемост, с което напомпва кръвта ми и се смея. Смехът клокочи в гърлото ми и когато излизам иззад ъгъла и изстрелите на узитата започват да разкъсват тялото на терориста с тъп звук. Смея се на кръвта и разкашканата плът, на пръските по стените, на откъснатите крайници, на разчлененото тяло, на спукания череп и гъстата, кървава каша на мозъка вътре. Смея се на потръпването на вече мъртвото тяло, което куршумите продължават да обезобразяват. После чувам изщракванията на ударниците в празните затвори на оръжията, дрънченето на последните гилзи по земята... И спирам да се смея. Обръщам гръб на неразпознаваемия труп, зареждам узитата и се отдалечавам. Ако не беше просто игра, бих се изплюл. А може би бих повърнал.

Ако не беше просто игра, не бих могъл да се поддам на инстинкта си за насилие и на опиянението от освободеното от задръжки съзнание. Не бих могъл да пусна навън натрупаната в мен агресия, която по малко ме гризе отвътре. Не бих могъл да се отърва от спирачките, които цивилизацията ми налага.

Радвам се, че сега имам Double Helix, за да си почина с нея.

Да погледнем с илюзорна надежда в бъдещето, или

Заключение

Обаче освен радостен, съм и разочарован, защото продължението на SoF можеше да бъде доста повече от възможност за изпускане на пара. Лично на мен новото заглавие на Raven Games на моменти много ми напомня на вариант Max Payne от първо лице. Жалко, защото първата част на играта не беше толкова елементарна. На тази бета версия нещо й липсва. Не говоря за техническите проблеми (макар че те никак не са малко), а за нещо по-дълбоко. Сякаш цялото заглавие е пропито от някакъв опростенчески дух и комерсиален подтекст. Като че създателите му са искали да направят не страхотна, забавна игра, а продукт, който просто да продават добре. Да се надяваме, че в окончателната версия този пагубен уклон няма да личи толкова... Макар аз лично да не вярвам в това.

- Производител: **Fireglow**
- Разпространител: **CDV**
- Интернет: **www.suddenstrike2.de**
- Жанр: **Стратегия в реално време**

Sudden Strike 2

Автор: maggkrabar

Значи Sudden Strike: fErever... XA!... Знам, бе, знам, че не за нея става въпрос, ама ми е много гот да го гледам тва fErever. "E"-то прилича на сгазен от руски танк нацистки пилот. Горе му е шалчето, долу му са кубинките, а по средата... да не изпадаме в подробности все пак. Миналото си е минало. Ама WWII все не ще и не ще да свършва. Не му писна на света да воюва и тва си е. Тъкмо се поуталожи това fErever и ето, иде Sudden Strike II, и то със страшна сила.Творческият колектив, разработващ сериите от играта, е запретнал ръкави и вече излезе демото на SSII, а самата игра ще се появи в Германия в края на май 2002, към август 2002 ще излезе и в останалия простосмъртен свят. Баналният въпрос е: какво ново все пак? Примерно (директно от readme-то на демото): пет нации, с които ще се играе - Германци, Руснаци, Англичани, Американци и за сефте Японци. Повече от 40 мисии в 5 кампании или различни сценарии. Повече от 50 нови единици. Управляеми водни съдове ще кръстосват реки и езера. Още екстри и огнева мощ от управляема тежка и лека бойна техника. Всяка моторизирана единица (или вражеско оръдие) изисква отделен екипаж за управление, и може да бъде пленена!

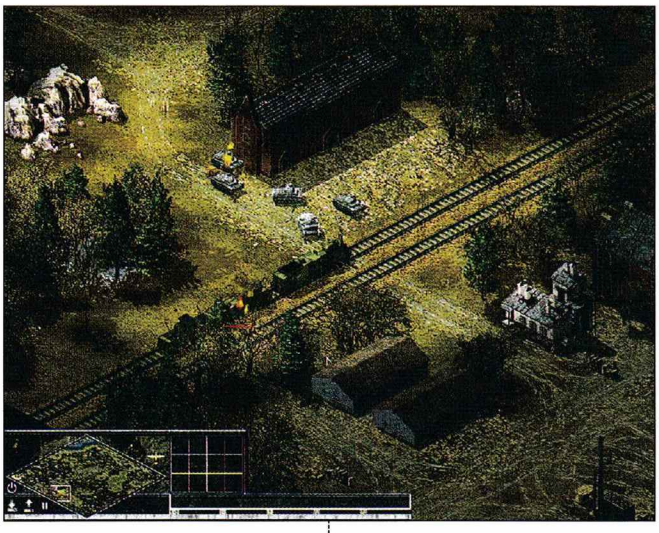
Атмосферни ефекти: красиви брегове и тропическа жега, дъжд и сняг. Времето ще оказва влияние и върху видимостта на единиците – Fog of War. Нови команди, подобряващи гъвкавостта на единиците. Поддръжка на мултилпеър през Gamespy (изключително популярна екстра напоследък, но не и в БГ). Мостове, къщи, полянки, фортификационни съоръжения, дръве и ора, сичко ще дава фира. Сградите по картите ще са четири пъти повече отколкото преди. Максималният брой на единиците ще е 1024 (хъхххх!). Ами има доста нещица, поне според предварителни сведения. FIREGLOW са добавили един куп новости в играта. Различията между отделните нации ще са още по-осезаеми, това ще окаже голям ефект и върху поведенческия модел на единиците на отделните фракции. Повредите и въоръжението също ще бъдат преработени, така, че реализмът в SSII ще е по-голям от този в предишната серия. Един от специалитетите на SSII ще бъдат тунелите, така дълго забравяни в RTS игрите. Посредством мрежа от подземни тунели в някои мисии, под прикритие ще могат да се преминават големи разстояния по картите и да се сюрпризира врагот! Единиците ще имат морал, който ще оказва голямо влияние върху поведението им. Генералите вече ще си знаят правата и ще са доста по-наясно със ситуацията отпреди. Те ще могат да повдигат морала на подопечните си чрез пропаганда, да използват бинокъла доста по-ефикасно от по-низшите офицери. В играта ще има и нови команди. Една от тях е uniform group movement, с която група от единици с различна скорост на придвижване ще могат да се движат с еднаква скорост и няма да се разкъсва колоната. Но в демото ми направи впечатление, че при тази команда единиците едва-едва се влачат. Новата нация в играта, Японците, ще имат собствено уникално и много секретно оръжие, т. нар. японска мотивационна тренировка. С това умение те ще могат да избягват морални проблеми. Но... британските солджъри-ветерани, участвали в битки с японците и останали живи (не задължително в 100% кондиция), ще разнасят навсякъде мълвата и откъслечни сведения за това японско чудо... Ако играете с Британската армия и забележете японски бомбардировачи да се отправят към позициите ви, най-добре на момента подсигурете прикритие, иначе лошо... Британско-японските свади ще бъдат особено ожесточени, а повечето бойни действия ще са в Пасифика и на различни малки и големи острови.

В SSII вече е възможно пилотирането и маневрирането с бойни и транспортни самолети. Врагът винаги трябва да е нащрек за изненадващ десант на кашимерия в близост до позициите си, мощна парашутна атака или добре премерена по време и място тежка бомбардировка. Застраховка срещу подобни "нечестни" зверства може да бъде разрушаването на вражески летища, ама те пък могат да бъдат ремонтирани... също като на война. Наземните единици ще могат да викат въздушно подкрепление и ще бъдат подпомагани от бомбардировачи и шпионски самолети. Новите единици в играта са влакове, самолети и кораби. Всичко, заедно с летищата и релсовите пътища, ще може да се ремонтира. Самите единици трупат експириънс и ветераните се движат по-бързо и са посмъртоносни.

По време на тестове на играта,

типовете от CDV и FIREGLOW си спретват здрав турнир (така е било и при тестването на SSI). От GDV наместо да си губят времето да търсят тестери, отправят предизвикателство направо към най-добрите на SSII (за момента, преди да е излязла играта) - провеждат турнир publishers vs developers, CDV vs FIREGLOW. На тест-турнира на SSI Martin Lohlain и Andre Dordel от CDV успяват да размажат противниците си от отбора на разработчиците. За тазгодишния тест-турнир "двама на двама", CDV отбора играе с Американците и Германците (малък парадокс за бойни действия по време на WWII, ама купон да има), а руснаците Denis и Ostap избират руски войскови части. След час и четиридесет минути люта битка, руснаците от FIREGLOW побеждават и възстановяват ренето на разработчиците. От CDV се заканват на тест-турнира на следващата игра от поредицата да разчистят сметките си веднъж за винаги... Ми екстра я карат м'четата.

В демото на играта има мисия с Японците срещу британците. Мисията е доста трудна, с възможности за много изненади по картата. Личните ми впечатления са, че демото разкрива доста малко от новостите в играта. За графиката няма какво толкова да се каже. Разработчиците са запазили 2D изометричната перспектива, има леко подобрение на визията, но няма подобрение на анимациите. Картата е доста по-красива от тази на предишната серия, по терена има много дървета и храсти, места, на които да се прави засада. И всичко е пипнато майсторски. Но единиците, особено хората, са мнооооого мънички. По-малки са даже от инструмента на Дърпат... Да не прекаляваме. На 1024x768 много трудно се различават отделните видове войска. А и няма възможност за задаване на формации, при големия брой единици по картата на моменти става пълно меле. Но бойните машини са блестящо изографисани. Геймплеят е велик. Всяка единица си има слабост. Пробвах хаотична атака с армията си, и групата снайперисти, скрити в близката горичка, изтрепа главорезите ми завчас. Рестарт! Като почна едно ти ми надлъгване, дебнене. Не става с прибързани действия. Компютърният опонент никак не си поплюва и всяка грешка се наказва незабавно. Постоянно трябваше да пускам шпионски самолет, да покривам армията със снайперистите, иначе лошо. Из тия горички нищо не се вижда. Когато завзех няколко оръдия и успях да се добера до танково депо, малко си поотдъхнах. Скатах армията из лесовете и смело поех напред с тежката техника. Танковете не признаваха ни оръдия, ни пехота. Превзех със сила летището, айде ордите на камионите, да ги прекарам и да ги натоваря на самолета. Да, ама врагот се изпокрил в горичките и из сградите и си трае. С танковете нищо не се вижда, шпионския самолет и той показва само войските на открито. Когато камионите с пехотата ми наближиха, гадовете за нула време пак ме докараха до последния сейв. Снайперистът стреля десет пъти и убива десет от ония в камиона. Как ги вижда през покривалото на каросерията, не ми стана ясно. Вторият път подкарах колона, охранявана от танковете. Пак същата история, всичко в камионите даде фира. А не може така, пилотите, които освободих от плен, трябваше да оживеят, за да стане възможен десант на следващото летище. Load. Първо разчистих наоколо със снайперистите и кашимерията и тогава всичко мина по ноти. Оказа се, че тежката техника върши работа, но не и срещу партизански отряди, не ги открива. Реализъм! След това пак малко прибързах, пуснах танковете да разчистят другата база на врага, но там нямаше почти никой. Разбрах къде е, едва когато с мощно противотанково оръдие, малко кашици и изненадваща атака за нула време не ми остана ни танк, ни желязо. Компютърният опонент беше като побеснял, с прецизни действия ми вгорчи игрицата. И това даже не беше на hard, а на medium. Пак трябваше да пускам съгледвачи и постоянно да сменям тактиката. SSII е не по-малко трудна от предишната. Всяко действие трябва да се обмисля много внимателно. Балансът на единиците е така направен, че при неправилна тактика малоброен противник е многократно по-силен от голяма, но неподходящо екипирана бойна група. Не ми се мисли какво ще е при картите с голям брой единици. В мисията на демото имах едва към двеста бойци, и пак на моменти хаосът беше тотален.



Разработчиците са се постарали много. В демото няма ни един бъг. Интерфейсът е все така удобен и приятен. Но липсата на формации и миниатюрната пехота са доста изнервящи. Внимателно трябва да се избира кои вражески машини да се унищожават, пленяването им носи далеч по-приемливи облаги. Един снайперист може да свърши много по-чиста работа и да изтрепе екипажа на тежко оръдие на ключова позиция, където танковете са безсилни. Играта е велика, но трудна и иска страшно много време и мислене за изпълнение на мисиите. Основният акцент е върху единиците, но това е повече от достатъчно. Ако разработчиците изпълнят обещаното, SSII обезателно ще засенчи предшественика си.

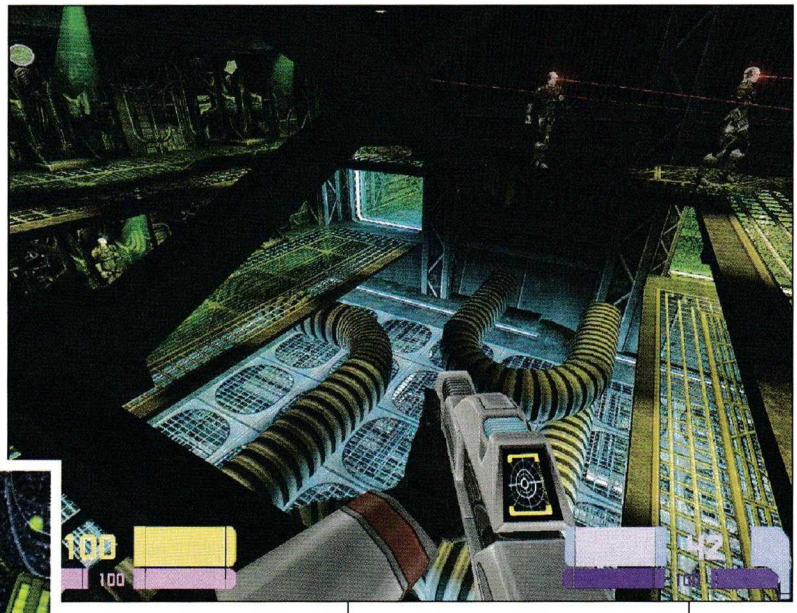
WWII ще бъде пресъздадена на съвсем ново ниво. Уакаримаска?

- Производител: **Ritual**
- Разпространител: **Activision**
- Интернет: **gaming.startrek.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Лято 2003**
- Жанр: **Екшън от първо лице**

Автор: Un-DeaD

Star Trek Voyager: Elite Force 2

Отдалечено на близо 2 години в миналото едно събитие отекна в душите на заклетите фенове на Star Trek и се разля като елей върху очуканото им самочувствие. Предшествана от цяла плеяда от откровено слаби до средно добри заглавия, петнящи вселената на Star Trek, се появи игра, която предизвика приливна вълна от възхищение и бе заклеймена като малко чудо. Elite Force на Raven Software изненада всички с перфектно съчетаване на атмосферата от телевизионната поредица и вълнуващ екшън-геймплей.



Тя като че ли беше и първият наистина сериозен опит да се премахне найпосле проклятието и да се надмогне предубедеността у играчите, че игрите със Star Trek в името са посредствени. Е, опитът определено беше успешен и, предполагам, тези от вас, които имаха са имали удоволствието от контакта с този шедьовър могат да го потвърдят. Вероятно успехът на играта е в основата на решението на Activision да се нагърби с финансирането на продължение, което живот и здраве в началото на 2003-та (ако се спазят сроковете) ще ни зарадва с новите приключения на Алекс Мънро и компания.

За добро или зло този път от Activision са ангажирали като разработчик Ritual Entertainment, освобождавайки по този начин Raven Software от отговорността и бремето по създаването на ново силно заглавие. "Гарванчетата" в момента без друго мъкнат твърде много дини под ед-

на мишница, всяка една от които, сама по себе, си колосален товар - излезлият вече Jedi Knight 2, почти готовата Soldier of Fortune 2 и предстоящият Quake 4. От своя страна Ritual също не са безизвестни, дори само името на култовия SIN би било достатъчно, но иначе преди време ритуално на бял свят се пръкна и Heavy Metal: FAKK. По-важното в случая е, че пичовете са фенове на първата част и с радост са приели предизвикателството да изпробват сили в създаването на продължение, което да засенчи предшественика си.

Според информацията, с която разполагаме, новото заглавие ще се базира на неостаряващия Quake 3: Team Arena енджин, модифициран от Ritual с техния UBER Toolset, който е ползван при работата върху игри като Medal of Honor: Allied Assault, James Bond: Agent Under Fire, Alice, Heavy Metal: FAKK 2.

Освен по изброените току що заглавия членовете на екипа са работили и по Wages of SiN, Tachyon: The Fringe, Fighter Squadron и Twisted Metal: Black. Това кратко, но съдържателно списъче, мисля, говори достатъчно красноречиво за качествата и професионализма на разработчиците. Всъщност работата по продължението на Elite Force е започнала през лятото на 2001 г. (ей, ама могат да пазят тайна тия момчета като решат!) и вече е в доста напреднал стадий, а най-голямата новина е, че нивата в нея ще са плод на дивият гений на безспорния номер едно - любимият ми и всепризнат Levelord. Длъжността Studio Lead Level Designer звучи тежкарски, но пък и пичът си е тежкар, така че всичко е наред - чакат ни брутални нива, братя!

И така, да надникнем зад кулисите...

Първата мисия, практически, ще представлява кратка ретроспекция на историята след като Voyager бива засмукан в Borg сферата в последния епизод на телевизионния сериал. Този финал навремето остави всички фенове в състояние на кататонична истерия и отчаяно главоблъскане върху евентуалната развръзка (доста гадна постъпка, спор да няма ;-). Оттам нататък, след една мисия на

Voyager, ще бъдете трансферирани в Starfleet академията и след това ще получите най-желаното от всички във флота назначение - Enterprise-E. Като заговорихме за това - Ritual планират 12 нива, като във всяко от тях ще има от една до седем (!) различни мисии. Предвидени са и босове в краищата на някои от мисиите. Това обещава по-продължителен геймплей от първата част, краткостта на която беше един от малкото й недостатъци. Запитани по този въпрос, от Ritual казват, че от самото начало намеренията им са били да направят игра, която да е един и половина, до два пъти по-дълга от предшественика си.

По време на различните (представяте ли си да са еднакви :P) мисии ще ви се наложи да посетите най-разнообразни локации и местности, ще опознаете доста планети. Ще изследвате и прочиствате от всякаква паплач открити и закрити пространства, ще се сблъсквате с всевъзможни опасности и капани, ще решавате загадки. Целта на това, да го наречем пътешествие, е да се почувствате наистина част от една от най-богатите и подробно описани фантастични вселени - тази на Star Trek. От Ritual са направили списък с най-любимите моменти от филмовите серии, след което са подбрали онези от тях, които са се вписвали в идеите им за геймплея на Elite Force 2. Все пак, по своята същност, играта е FPS - с много извънземна гад за избиване, взривяващи адреналина ситуации и скриптирани моменти. Ритуалистите сериозно са се амбицирали на места направо да ни спрат дъха и отново да постигнат ефекта от пълното потапяне в атмосферата на играта, но наред с това и чувствително да завишат градуса на напрежение. Ама чуйте само, това звучи направо като заплаха - задачите щели да следват една след друга, гърч и динамика...

Хе-хе, какво бе пичове, вие кучето със салам ли сте решили да го плашите, а ;-)? ***Дайте я насам тая игра!***

Иначе, между по-продължителните и "хард" мисии щяло да има по-леки такива, а чат-пат щели да пускат и по някоя анимация за леко разпускане на нервите. Идеално! ***Я, я давайте насам тая игра бе!!***

Няма да останат подминати и така наречените " суб-мисии" между по-важните моменти, като ще се използват да помогнат на играчите да напреднат с изясняването на историята, а също и да свикнат с новопридобитите оръжия и устройства. Ще можем дори да изследваме по-подробно Enterprise-E, а това е нещо, което е отколешна мечта на всеки по-пристрастен Star Trek фен (или както ги наричат - trekkies). Казах ли... ***ДАВАЙТЕ НАСАМ ИГРАТА БЕ, ЕЙЙЙЙЙЙ!!!***

Според обещанията EF 2 ще е нелинейна и твърде често от избора ви на поведение и от реакциите ви в определени ситуации ще зависят по-нататъшните събития и дори промените в нивата.

Предвижда се оръжията да са 12 - смесица от подобрени версии на познати ни от EF оръжия, както и изцяло нови средства за деструктивно въздействие върху физическата цялост на накривогледащите ви. Визуализирането на пушкалата ще е чувствително подобрено - най-вече по отношение на детайлността, значително по-добре ще изглеждат и спец-ефектите свързани със стрелбата. Сред новите попълнения в арсенала засега са ясни три енергийни оръжия и две оръжия за близък бой - Klingon Bat'leth (всеки играл предишните Star Trek игри го помни - Ножът на Клингоните е най-бруталното хладно и метателно оръжие) и някакъв мистичен извънземен енергиен жезъл (с който... - по главата!).

Както стана дума, вашият герой отново ще е Alex Munroe (нашият пък е Alex III). Разликата този път е , че няма да можете да избирате дали да е от мъжки или от женски пол. Според пичовете от Ritual това само ограничавало сюжета и им пречело да постигнат това развиване на индивидуалността на персонажите, както и взаимодействието помежду им, към което се стремят. Поради тази причина няма да можете в началото на играта да се почувствате като доктора, който навремето направи от Адриан - Адриана. Забравете ги тия мераци - Alex си е само мъж. В сюжета дори е предвидена романтична връзка между него и Telsia - една от членките (ъъъ... да де, знам, че не звучи, ама по-добре ли е да кажа "пичките") на Hazard Team-а. Ми я си представете, че решите Alex да е жена и после тя се забърка с Telsia? О, безспорно, съгласен съм, че звучи интересно, аз лично нямам нищо против, дори да си призная по XXL най- ме кефят изпълненията на лезбийките (категорично протестирам, последното изречение е плод на извратените навици на редактора - бел. авт.), но все пак много пуритани (като теб, закостенял, стереотипен и архаичен чвор такъв - бел. ред.) вероятно щяха да гепят инфаркта при гледката. Както и да е.

Като споменах Hazard Team и се сетих, че в новата игра по-голямата част от него ще се завърне отново и дори се предвижда евентуално да има доста нови попълнения. Patrick Stewart пък отново ще присъства с гласа на Captain Picard.

За мултиплейъра засега се знае само, че ще включва всички режими на игра, които бяха застъпени в оригиналната игра и в нейния expansion pack. Това само по себе си не е много като информация, но можем да си припомним, че там имаше някои много приятни отборни и клас-базирани режими на игра, които бяха истинско забавление. Например "Assimilation", където единият отбор (от борги разбира се) трябваше за определено време да асимилира другия. Доста беше забавно.

Засега толкова, разделих се с цялата информация, която имах. Ама сте алчни, ей! Добре де, признавам - доброволно стана. Какво ли не правим за читателите си... ааа, не, не - това не го правим. Питайте приятелката ми...

- Производител: **Creative Assembly**
- Разпространител: **Activision**
- Интернет: **www.totalwar.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Стратегия**

Автор: Glarusa

Medieval Total War

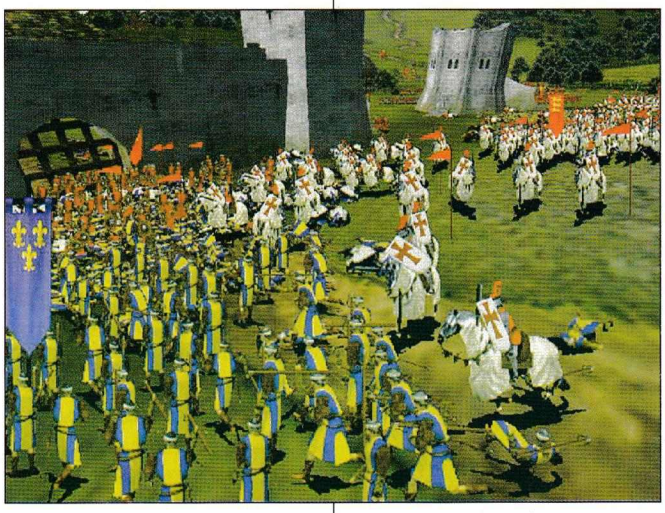
Така. Това е десетият ред, който трия с бекспейса. Не знам как да я подхвана, пустата му статия. "Като не знаеш, каква ти е работата там?" - това ли си помислихте? Мне, много лесно мога да я напиша, но исках да споделя нещо от моя опит за очакваните заглавия в развлекателната индустрия. Затова ми е трудно - как да го поднеса така, че и аз да не си се разсърдя, а и Вие да ме разберете правилно.

Прави ли Ви впечатление, че когато предстои да се появи на пазара заглавие на някоя от по-големите фирми, реномирани издания и мастити имена почват да тръбят наляво и надясно каква страхотия се задава и как няма да можем да спим, разцъквайки "най-добрата стратегия за всички времена" или "Убиецът на ДиаблоКрафтСтрайк". Обещания, в повечето случаи завършващи с разочарования. За добро или за лошо.

Ако погледнем философски на нещата - за добро. Защото ако всяка игра беше толкова страхотна и геймъроумопобъркваща нямаше да можем да ставаме от компове си. (В личен план, ако нещата се развиваха в тая посока, бих си свързал креслото с канализацията, а дясната секция на бюрото би станала малко хладилниче. Бай дъ уей, това си ми е отколешна мечта, но пусто - няма ги тези толкова пристрастяващи заглавия.)

Ако погледнем по-прагматично - за лошо. Нещата стават близки до една приказка от модерния фолклор. За лъжливия разпространител. Аз лично не им вярвам. Докато не го видя и не го разцъкам, докато не наплюя 2 пъти монитора, каквото иска да ми говори Мистър X от Y мегъзин. Ако знаете колко "килъра" на култови игри берат праха по рафтовете ми, ще разберете за какво говоря. Но аз си знам, че всеки геймър си има рафт на разочарованието, нали? Геймър без Дайкатана не може :-).

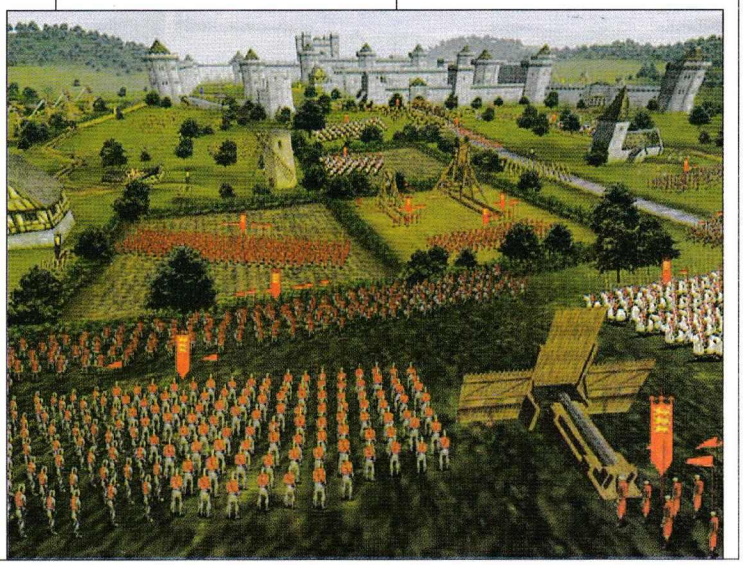
Всички тея размисли ме налегнаха след като прочетох " *...можем със сигурност да кажем, че това е стратегията за 2002 година*". И после!!! *Y мегъзин - January 2002*. Е, това вече ме разби като дрон - ривърски скараб. Кажете ми, не е ли дразнещо това футуроложко изказване за година, в която се чакат доста заглавия, заради едно от които даже си Blizz-вам монитора от кеф? А може и да са прави хората. Може наистина да се пръкне нещо култово (дай боже).



Да разгледаме за какво иде реч в Medieval: Total War.

Средновековие, размирни времена, клади и рицари, битки на религии, болести, изпепеляващи цели градове. Земята е едно парче глина, на което всеки император, султан или крал в борбата си за територии и богатства оставя отпечатъка си. Пише се най-кървава част на историята - мрачното средновековие. Кръстоносните походи, кървавото нашествие на Монголите (монголският каламитет, както беше казал един историк), Светата Инквизиция и нейните ужасяващи клади (на които са загинали толкова хубави жени, е добре де, и мъже - красотата по това време е била смъртоносна), епични битки за разширяване на територии с граници, непостоянни като плаващи пясъци, полета от кости и метални оръжия, полета на разруха и смърт. **Тотална война**.

Това е една йота от атмосферата на тези смутни времена, в която производителите обещават, че ще ни заметнат, като катапулт - гръцки огън. Обичам атмосферата в игрите, това е солта на една хубава игра, според мен, и горещо се моля да превърнат обещанията си в реалност и да почувствам наистина тези велики времена. Още повече, че ще може да се въплътите и да предвождате войските си като някоя известна историческа личност - Ричард Лъвското сърце, Ел Сид, Жана Д'Арк (не се сдържам да видя ренднатата й горна част на торса, особено едната :-)) и др. А исторически битки на корем - в основната кампания се проследява ходът на събитията, разбирай битките, в продължение на близо 500 години. От 1095 година - Първия кръстоносен поход, та чак до падането на Константинопол през 1453-а година. В други, по-къси и визирали конкретен сблъсък, кампании ще се сблъскате жестокостта и номадския нрав на монголец от Монголската инвазия, ще почувствате добродетелта на паладинското сърце в Кръстоносните походи (заблуда, подхранвана изкуствено в наши дни - според мен не са били нищо повече от башибозуци в метални брони), ще се запознаете със столетниците (хи-хи) от Стогодишната война и др.

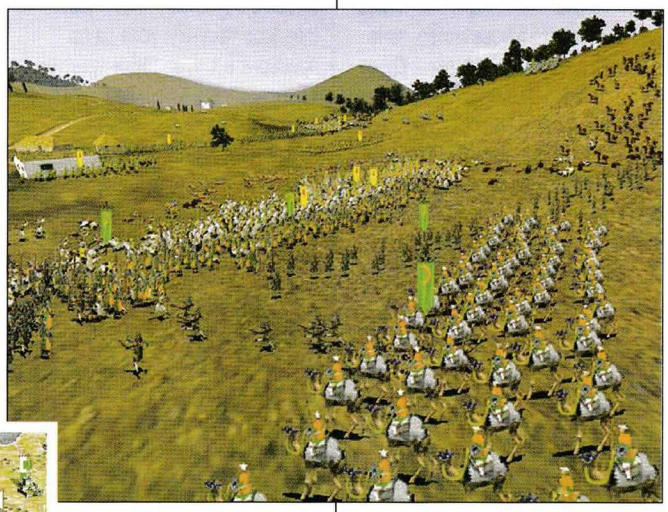


12 нации ще чакат да направите избора си. Англичани, германци, турци, италианци, французи, испанци..., ще тръпнат в готовност да ги поведете към пътя на славата и благоденствието - оръдия на пошлата житейска ирония благоденствието да се гради върху страданието на другите.

Обещанията са за голямо разнообразие на единици - общо около 100, са е една от предпоставките за добър краен продукт. Дали ще са достатъчно унифицирани, отличаващи се една от друга и допълващи се, остава да разберем. Засега по-конкретна информация липсва. Ако разработчиците успеят да постигнат симбиозата на единиците в Старкрафт или в Косакс (оръдия и мускетари - come on, Вълчо, eat me), към която се стремят, убеден съм, че играта ще разбива. Не ми се вярва обаче. Трудно се постига, особено със 100 юнита. Все пак надеждата остава. Всяка нация ще има уникални единици, но за пореден път се убеждавам, че те започват странно да се повтарят или поне са аналогични във всяка една стратегия: турските еничари - Janissary (познато, нали?), английският стрелец на кон - Longbow yeomantry, германският тежко бронирани конник - Heavy gothic armoured knight и т.н. Всеки със своите екстри и специални умения, с други думи - S-класата на всяка нация.

Обещава ни се също, че ще можем да предвождаме пълчищата си през десетки различни терени и местности, които ще се обагрят с цвета кръвта в епични и батални битки. Като се има предвид, че Medieval е все пак базирана, и може да се тълкува като, един вид, продължение, на Shogun в това не е чак толкова трудно да повярваме. Масовките от Shogun са пословични. Но да се върнем на терените - тучни треви ще се стелят пред устремния марш на войските Ви, жарко азиатско слънце ще поти кръстоносци подобно цаца в консерва, оставена на припек, планини и гори ще са пречката за превоза на обозите и дислокацията на тежката артилерия. "ТриДе", естествено! "Ефектни и грандиозни" крепостни стени и още по "ефектни и грандиозни" обсадни тактики ще радват окото и ще захаросват насладата от преживяванията с MTW, гръмко сипят обещания от щаба на разработчиците. А, дано, де! Как само ми се иска всичко това да се превъплати в реалност. За грандиозността съм склонен да бъда оптимист, играта ще поддържа 10 000 единици на бойното поле. Представете си ги! Представете си там някъде, нейде из хилядите копия, да се мярка пряпореца на Ел Сид, феса на Саладин или гръдта на Жането, и всичко това в една касапска оргия на човешкото безумие, толкова невъобразимо, възбуждащо красива и опияняваща като я гледаш отстрани или играеш на скромната щайга в къщи. Не случайно казвам скромна - играта няма кой знае колко големи изисквания. И слава Богу! Както са тръгнали нещата с лакомите претенции на разработчици на софтуер към все по-модерен, разоряващ хардуер, започвам сериозно да се замислям дали за следващият Moorhuhn или тетрис няма да ми е нужна Silicon Grafic-станция. От Creative assembly обаче ни уверяват, че играта ще е със скромни минимални изисквания. Хубаво – казвам си, аз - много хубаво! И точно тогава едно тъъничко, мръснишко гласче, с което сме стари врагове зашепва злорадо в мислите ми: Шшшш, нашият – де си чул и видял спазени минимални изисквания от производител на игра бе?

Но да продължим. Играейки с различните нации ще имате възможност да разберете някои характерни особености за тяхната идентичност, обусловени от географското им положение, например излаз на море. Италия и Англия ще могат да забогатяват от пиратство и морска търговия - както знаем особено вторите са се славели винаги с мощна флота. Ще можете да строите каравели, галери - едни, съоръжени с катапулти, други, накачулени с оръдия, трети, стрелящи със средновековния напалм – гръцкият огън. Предвижда се наличието и на независими нации, малки графства, разбунтували се селяни, странстващи еретици сеещи разкол, бунтовници от всякакъв калибър и много други. Ще трябва да се съобразявате с тях по време на игра, да защитавате земите си от набезите им, опазвайки високия морал на поданиците си. Всичко това обещава интерактивност и съпреживяване на средновековните времена и настроения.



Има един момент, който, по предварителните изявления на производители и разпространители, вещае още повече комплексност на играта – RPG елементът. Да, ще има ар-пи-джи елемент. Наблюденията ми са, че той рядко е реализиран както трябва в стратегиите в реално време. Трудно си представям този елемент на едно бойно поле с 10 000 юнита, повярвайте ми. С всяка нова стратегия, размахваща предварително претенциите си да бъде хибрид между RTS и RPG, и оказваща се в последствие в значителна степен разочарование, трайно в мен се загнездва убеждението, че такова животно скоро нема да се кипри по хард-дисковете ни. Опитите на повечето стратегии да накичат по себе си част от блясъка на ролевите игри по моето скромно мнение досега се проваля. Е, в някои заглавия се забелязва напредък – да речем Tzar, Warlords Battlecry, но съгласете се, че при ръководене на толкова много войска в настоящата игра не може да си следиш персонално генералите, загърбвайки общия поглед на войските. Лично мнение.

Имайки предвид, че Medieval, в крайна сметка, няма да е нещо кой знае повече от един европейски Шогун, тоест – добрия стар Шогун с малко козметика и различна концепция като история и географска арена на битките + непроменени добри решения + добавени нови хрумвания, се надявам, че голяма част от обещанията, щедро разсипани по страниците ма пресата и в интернет ще бъдат изпълнени. Предпоставките са налице, остава разработчиците да ги реализират и дано тогава играта да предизвика интерес сред българските гейм среди – нещо, което въпреки големите си дадености Шогун не успя. Дано.

- Производител: **Innerloop**
- Разпространител: **Codemasters**
- Интернет: **www.codemasters.com/igi2**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Юни 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**

Автор: Snake

IGI 2 Covert Strike

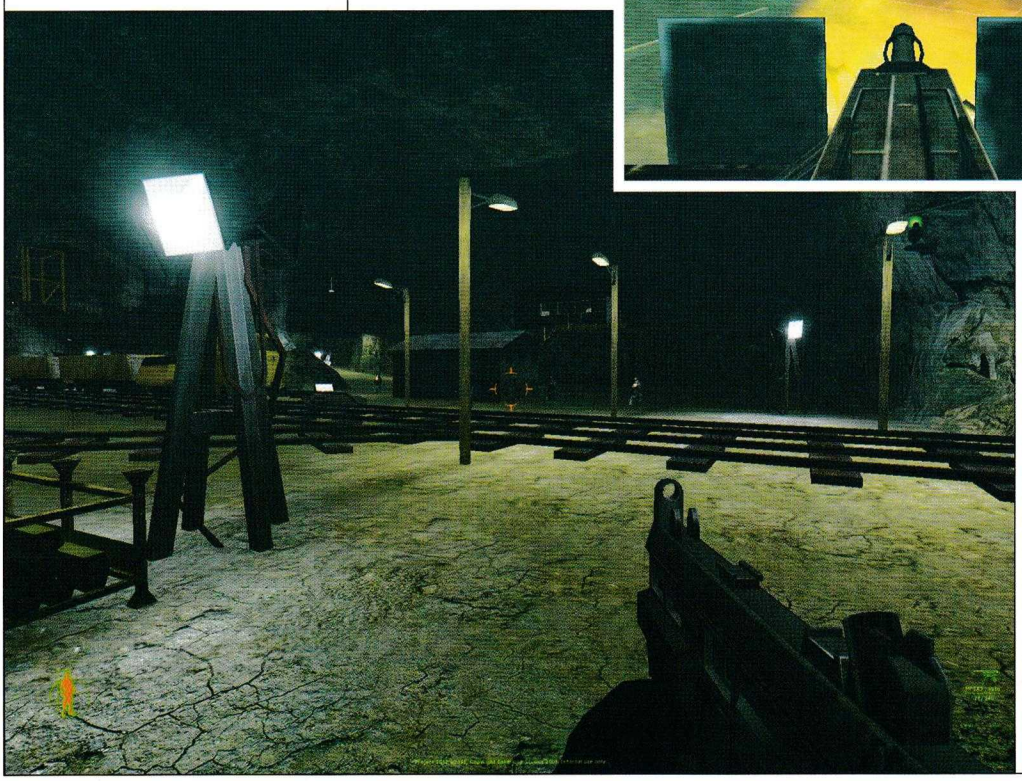
Принципно благородната идея на производителите на игри да връчат на клиентите си огнева мощ достатъчна за спечелването на някоя средноголяма война и да възправят мощните им дигитално космати гърди между напиращата извънземна или демонична заплаха и нещастното, беззащитно и очевидно лишено от подобна мощ или гръд човечество, явно започна леко да се изтърква. Думи като "реализъм", "ограничен арсенал", "тихо промъкване" и "безславна смърт от един изстрел в главата" започват да се срещат все по-често в рекламните текстове за бъдещите игри, наместо в негативните рецензии за тях. Като апотеоз на тази нелоша тенденция може да се отбележи вмъкването на бегъл стелт-елемент дори и в новата серия на бащата и майката на съвременния шутър – Wolfenstein.

Така че нека да следваме модата и – докато тайничко си мечтаем да нарамим пак базуката и да подпукаме лошите извънземни в Duke Nukem Forever – да видим какво ни очаква, когато влезем вътре (I.G.I идва от I'm Going In, ако не знаеш) за втори път.

Първата серия на тактическия екшън с CS-привкус на пичовете от Innerloop така и не успя да се превърне в хит, въпреки чудесните идеи, вложени в нея, най-малкото заради невъзможното й ниво на трудност и безумния изкуствен интелект, но явно приличното ниво на продажбите е успяло да даде на авторите шанс да измият срама от лицата си във втората част, която би трябвало да види бял свят съвсем скоро.

Играта учтиво ни спестява клишетата за оттеглилия се от активна военна служба солджър, който отново хваща автомата в името на дълга/отмъщението/седемцифрена сума и IGI 2 започва от там, където свърши първата серия. Бившият член на SAS Дейвид Лъвлин Джоунс, който по настоящем работи за умерено секретна агенция към американското разузнаване, изяжда една шкембе чорба, за да прогони махмурлука от празничния запой по случай успешния край на предишната мисия и просто се захваща със следващата такава.

"Covert Strike страшно много прилича на предишната игра" обяснява Дейвид Солари, маркетинговият директор на американския клон на Codemasters. "Оригиналният IGI имаше някои сериозни недостатъци и в момента работим много сериозно с производителите, за да се справим с тях. Така че новата игра ще бъде доста добра." Ако въобще си очаквал маркетингов директор да каже нещо друго… Още няма точна информация, чии точно задници ще рита Джоунс този път, но при всички положения му се очертава да види доста свят. За момента със сигурност се знае, че новите му задачи ще го отведат в Либия, Украйна, Русия и Китай и ще бъдат доста по-разнообразни от предишния път. Западните колеги, изиграли preview-копието на IGI2, разказват за мисии, свързани с крадене на секретни документи, саботаж във фабрика, убийство на важна персона и взривяване на мост за определено време преди вражеския конвой да мине по него. В играта отново ще бъде наблегнато на тихото промъкване и внимателното планиране на всяко действие, защото героят ти отново ще бъде реалистично лесно умиращ, но сега ще има и класически екшън-мисии – като например тази с взривяването на моста – в които ще бъдеш принуден да се възправиш срещу лошите с по един автомат във всяка ръка. Да де, това беше литературна



метафора. Повече от един автомат просто няма да можеш да носиш, защото инвентарът ти ще бъде крайно ограничен. Тъжно, при положение, че авторите обещават цели двадесет оръжия и десетина джаджи с все още неясни функции. Нищо джеймсбондовско, във всеки случай.

Относно основните критики към Project IGI, авторите очевидно наистина са се вслушали в писъците на феновете. "Осъзнаваме, че сейвването беше наистина сериозен проблем в първата игра" казва Солари. "Липсата на възможност да си запазиш играта по време на мисия несъмнено спомагаше за подържане на напрежението, но беше крайно дразнещо да се мъчиш с някое ниво в продължение на двадесет и пет минути и да ти се наложи да го започнеш отначало. Само че ние не искаме да загубим напълно напрежението от Project IGI. За това сега сейвването просто ще отнема определено време."

Това означава, че ако – например – си по средата на престрелка и се опиташ да се сейвнеш, това ще ти отнеме пет секунди игрово време. Напълно достатъчно на вражеските войници да осигурят на майка ти компактно сгънато американско флагче, връчено й от командира ти. Авторите просто искат да принудят играчите да си намерят скришно местенце преди да прибягнат до менюто за запазване на играта. Аз лично по принцип винаги така си правя, пък и не познавам човек, който да наляга куиксейва насред престрелка, но щом са рекли…

Вторият особено непростим гаф на първата игра, с чието поправяне авторите са се заели изключително сериозно, е практическата липса на интелект у враговете ти. Project IGI, с целия си великолепно замислен реализъм, предлагаше на играчите уникални ситуации, в които можеше да отнесеш главата на вражески войник, току под носа на някой негов колега без да направиш каквото и да е впечатление на последния.

"ИИ-то беше голям проблем в първата игра" продължава да кима мрачно Солари "и в този аспект в IGI2 ще забележите гигантски подобрения. Така например враговете ще имат много по-ясна представа за движенията около тях. Ако минеш бавно през някое тъмно място има твърде голям шанс да останеш незабелязан, но ако притичаш през същото място най-вероятно гадовете ще те забележат." Труповете на падналите другари сега вече ще правят впечатление на лошите, които ще се струпват край тялото, ще включват аларми и ще пеят тъжни песни. По подобен начин ще стоят нещата и със съмнителните шумове и най-вече с произведените от огнестрелно оръжие такива.

Значително е подобрен интелектът и на гадовете, управляващи превозни средства. В Covert Strike шофьорите и пилотите ще реагират в зависимост от щетите, които е понесла подвижната им кочинка. Така ако джипа на вражески войник пострада сериозно от огъня ти, лошковецът ще се опита да скочи от него преди да се е взривил. И най-вероятно ще хукне да те довърши пеш.

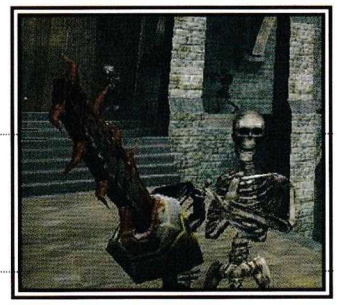
В добавка от Innerloop са поработили и над графичния си енджин, както е видно и от снимките. Текстурите и анимациите за движение са изцяло преработени, добавени са нови визуални ефекти. Действието отново ще се развива под открито небе, но в тази игра освен през класическите пасторални картинки с горички, полянки, минни поленца и вражески базички, които съставляваха по-голямата част от нивата в първата серия, ще минеш и през някои доста интересно изглеждащи населени места. Във вече споменатата preview-версия се вижда спретнато либийско селище, което изглеждало повече от добре с огньове, горящи в ръждиви варели и вятър, развяващ перденцата на къщите. Не ми звучи като нещо, заради което ще хукна на екскурзия до либийско селище, но при всички положения подобно разнообразяване на нивата е добра иновация в геймплея.

Другата добра новина е, че в настоящата игра е добавена мултиплейър опция. "Опитахме се да доразвием някои от идеите на Counter Strike" казва Солари, който явно е напълно наясно, коя ще бъде основната мултиплейър конкуренция на IGI2. "Често вместо една задача, играчите ще имат по няколко. Например наместо само да измъкнат заложниците ще трябва да проникнат и във вражеския компютър, да откраднат секретни файлове и да отведат и заложниците и файловете до мястото за евакуация. Много искаме да вкараме елементи от соловата игра в мултиплейъра, да накараме играчите да прилагат определени тактически решения в името на успеха."

Това е за сега. Играта се очаква да излезе съвсем скоро, така че ще имаме възможност да провери колко от обещанията си ще изпълнят Солари и хората му. Ако от Innerloop наистина успеят да оправят гафовете от предишната си игра има твърде реален шанс да се сдобием с чудесен тактически шуутър. Поне докато не излезе DN Forever и не подпукаме лошите извънземни с базуката, де.

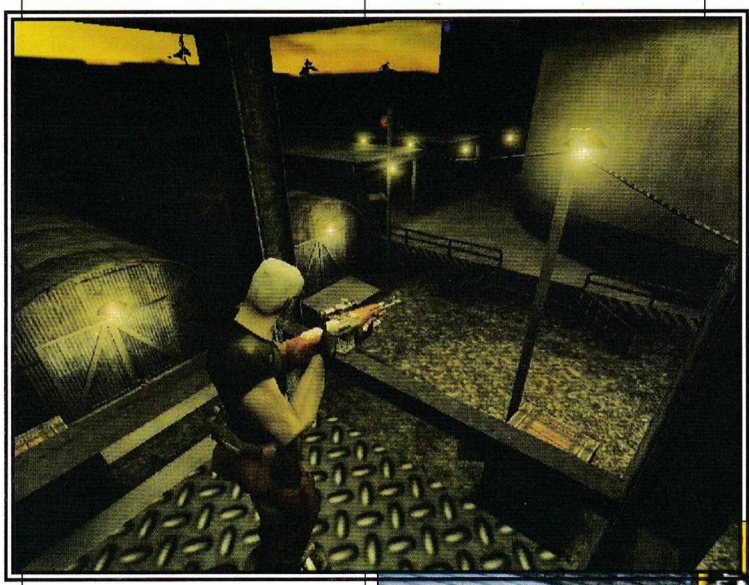
- Производител: **4D Rulers**
- Разпространител: **DreamCatcher**
- Интернет: **www.dreamcatcher.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Края на 2002г.**
- Жанр: **Екшън от първо лице**

Автор: Un-DeaD



Gore

Съществува едно доста голямо обърквене около Gore, 3D екшънът на DreamCatcher и 4D Rulers, който от много време насам очакваме да излезе "следващия месец". Още откакто беше пуснато за download



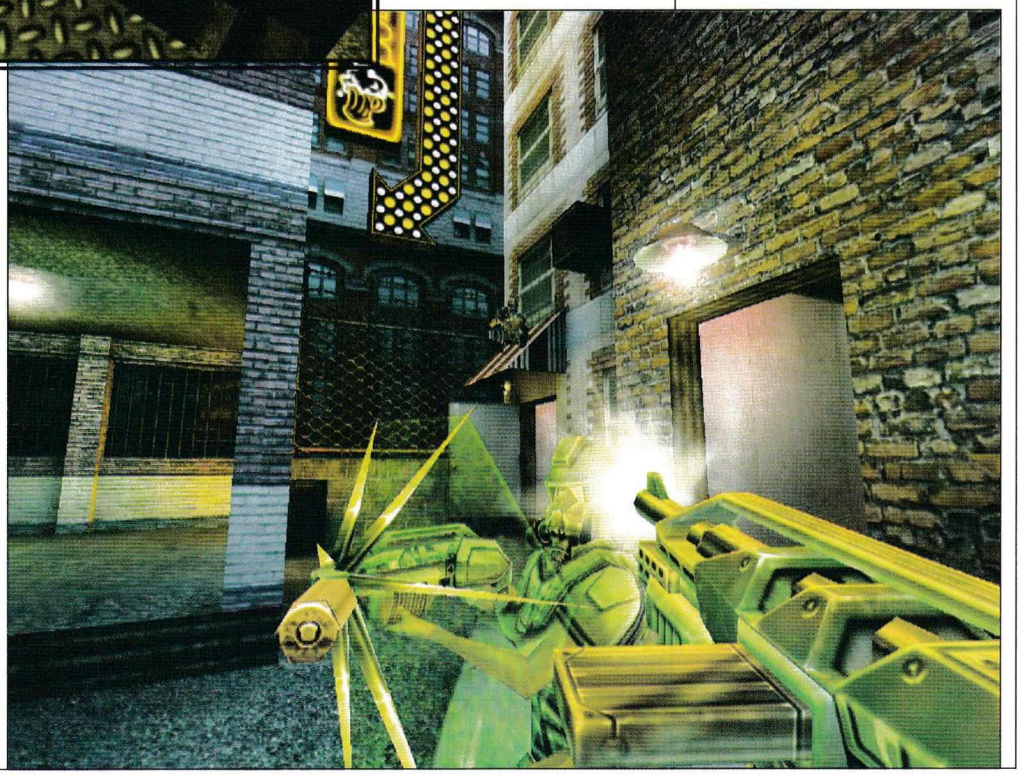
първото тест-демо на играта (преди повече от година) всички си мислеха, че става въпрос поредния екшън, ориентиран основно към игра в мрежа, който да се нареди на нарастващата след Quake 3 и Unreal Tournament опашка. Това наистина е едно от желанията на дизайнерите от 4D Rulers, но освен стандартните режими за игра в мрежа като Deathmatch и CTF, те са разработили и проста, но забавна сингъл-плейър кампания.

За щастие 17-те самостоятелни мисии не са поредното турниро-подобно пуцане срещу управлявани от компютъра ботове, а е по-скоро традиционен шутър, в който играчите напредват през нивата събирайки нови и все по-мощни оръжия и power up-и, докато, между другото, разстрелват каламитетни количества разнообразни врагове.

Картите са свързани една с друга посредством история от 21-ви век, в която са замесени UMC (правителствените сили за сигурност) и MOB (лошите). Дори и това да ви звучи като GDI и NOD, не обръщайте внимание, историята без друго не от такова значение в случая. Все пак ще я нахвърлям набързо. MOB успяват да откраднат информация принадлежаща на UMC, отнасяща се за нов, високоефективен симулатор на битки. С помощта на тази информация се надяват да получат превес срещу UMC, в борбата за световно господство. Човекът, който трябва да спре MOB е все още обучаващ се новобранец, тоест Вие.

Геймплеят ще е познат на всеки, който е изиграл поне един 3D shooter от Quake 1 насам, с леки нововъведения добавени от дизайнерите. Едно от тях е stamina-та, която ще намалява докато тичате и скачате из нивата и в един момент ще ви се наложи да се поспрете за да отдъхнете. Това също вече е правено, впрочем - справка: Die Hard: Nakatomi Plaza. Не знам доколко е добра идеята за включването на това в сингъл-плейъра, защото докато в мултито така ще се добави и малко стратегия, то в сингъла това само би изнервило играчите - справка: Die Hard: Nakatomi Plaza. Другата новост е, че ще можете да zoom-вате с абсолютно всяко оръжие. Това прави толкова необходимите за оцеляването headshot-ове доста по-лесни за изпълнение. Два от елементите, които ще присъстват в мултиплейъра, ще бъдат махнати от сингъла. Това са деструктивните power up-и и различните класове играчи.

След като приключите с обучението си с виртуалния симулатор на първо ниво, ще бъдете захвърлени директно в центъра на битка срещу силите на MOB, завладяващи щаба на UMC. Към вас ще се присъединят управлявани от компютъра бойци от UMC, но тяхното присъствие



ще е само временно - скоро след това ще трябва отново да се оправяте сам *(и по-хубаво, аз лично от Renegade насам съм доста наплашен от всякакви мисии, включващи и други "добри" освен - б.а.)*. Нивата, през които ще трябва да си пробивате път са доста разнообразни и включват опустошеният Бруклин, някакъв готически замък, космически кораб и дори Дивият Запад. И през всичко това вашият път ще бъде начертан с река от кръв... :)

Всяка мисия включва няколко лесни за изпълнение задачи, като например да взривите складове с оръжия на MOB или да унищожите определен брой военни роботи. Враговете ще са прилично разнообразни - между тях ще има роботи, не-мъртви (хе, мойте хора :)), войници от MOB, както и най-различни главорези и престъпници, решили да се изправят на пътя ви (или наети за това).

Едно от интересните неща, които си струва да се споменат за Gore е това, че играта не включва нито един от конвенционалните и стандартни за 3D екшъните начини, които дизайнерите използват, за да ви забавят или отклонят от пътя ви - няма нито карти за достъп, нито бутони, нито заключени врати. Няма и асансьори, макар че от време на време ще ви се налага да изкатерите някоя стълба, което малко ще разчупва иначе освободения ви от препятствия път. Това опростяване на геймплея оголва жанра направо до костите му. Като добавим и фактът, че аптечки, брони и амуниции можете да си намирате по пътя, но можете и да си закупите преди всяка мисия, остава само едно: Бърз, кървав и брутален екшън!

Арсеналът, който ще имате на разположение е съставен от 16 оръжия, давайки ви възможност да сеете смърт по доста разнообразни начини и в големи количества. Някои от оръжията са познати - rocket launcher, shotgun (с него можете да превърнете лошите в нещо средно между супа, пюре и каша), flamethrower, sniper rifle и любимото - chainsaw (Look mama, I'm lumberjack! - бел. Serious Sam). Други са разни оръжия от бъдещето, като например електрическата пушка, с която можете да стреляте по точно определени части от тялото на врага и след това да минете покрай него, оставяйки го да се гърчи в агония. Някои от оръжията имат алтернативна стрелба и трябва да бъдат презареждани.

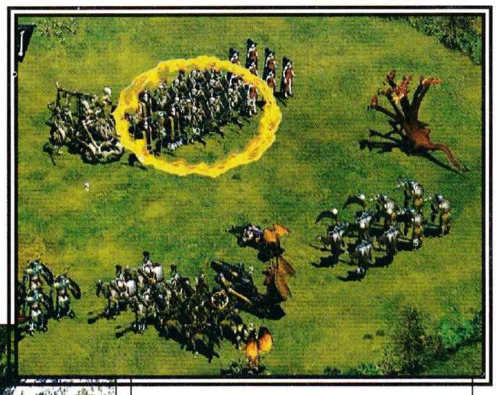
Играта изглежда доста красива, заобикалящата ви среда е в приятни цветове и при все, че едва ли ще постави нови стандарти за графично оформление, определено ще ви хареса. Дизайнерите на различните ин-гейм персонажи също са свършили добра работа и са им придали завършен вид и самостоятелност. Повечето от тях имат една единствена цел - да ви спрат, и почти винаги разполагат с достатъчно огнева мощ да го направят, така че - бъдете внимателни и ги очаквайте зад всеки ъгъл.

В заключение ще споделя, че според мен това ще е една игра, която ще довърши започнатата от Serious Sam работа по завръщането на FPS жанра към корените му. Забавният, несекващ и - надявам се - груб, маниашки екшън, комбиниран с липсата на други препятствия, освен врагове, който са ни подготвили от 4D Rulers звучи обещаващо и мога само да стискам палци, че ще излезе скоро и няма да бъде нещо различно от обещаваното. А дотогава - Sam I am!

- Производител: **SSG**
- Разпространител: **Ubi Soft**
- Интернет: **www.ssg.co.uk**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Походова стратегия**

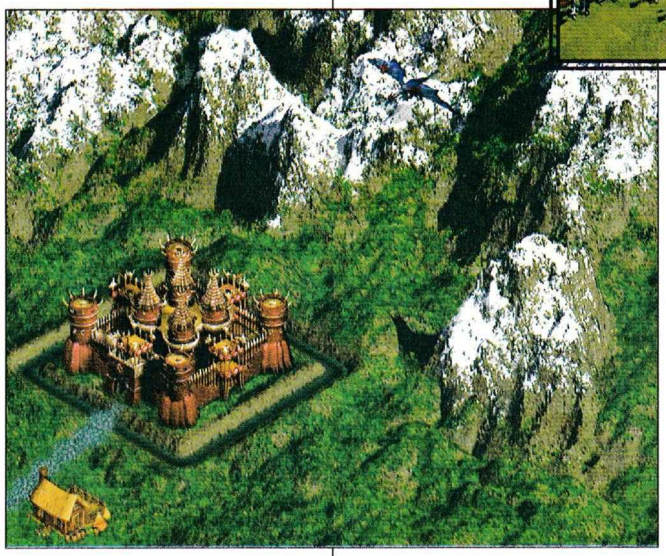
Автор: Groover

Warlords 4



След цели две стратегии в реално време с името Warlords SSG запретнаха ръкави и се заеха с продължението и на Warlords 3. Новата игра, както може би някои от вас подозират ще се казва Warlords IV и ще бъде походова стратегия. Така един от големите конкуренти на Heroes of Might&Magic ще се опита да си възвърне отнетата корона. Дали ще успее, единствено времето ще покаже. Аз ще се опитам само да повдигна малко завесата и да ви поднеса информацията, която успях да събера за играта от Интернет.

Нека първо си припомним какво точно представляваше Warlords III. В нея вие се борихте за надмощие с останалите предводители на карта осеяна с точно определен брой градове. Целта ви беше да завземете всички поселища (или поне 2/3 от тях, за да могат останалите да ви признаят за монарх), като за тази цел имате войска и герои. Разнообразието от военни единици, което можехте да строите, интересните куестове, които спомагаха за развитието на героя ви, както и стратегическата дълбочина при планирането на производството, и придвижването на войските ви спечелиха на Warlords III не малко фенове, сред които е и пишещият тези редове. Още си спомням за нощите, които прекарвахме с приятели пред тази игра в постоянна битка за надмощие. Ликуването, когато получавах 6 дявола (адски силна и далекоходна единица) при изпълняването на куест в играта, псуването на безумния алгоритъм за изчисляване на изходите от битките между две армии. Играта беше много, много добра. Затова и очаквах с нетърпение първата информация относно четвъртата й част. Това вече е факт и в играта са настъпили сериозни промени – повечето от които клонят към Heroes of Might & Magic сериите. Учителят се учи от ученика си? Може би...



Тактическа битка

На мястото на напълно алогичният алгоритъм, който по странни начини определяше кой ще победи в сблъсък между две армии, вече си имаме съвсем отделна тактическа част на играта, която ще прилича доста на тази в HOMM. На първо място единиците ще имат различни показатели като атака, защита, скорост, морал, обсег и т.н. Действието и при битките ще тече на ходове, в които ще придвижвате единиците си и ще можете да карате героите ви да изричат заклинания. В Warlords III една голяма част от единиците притежаваха различни специални умения. Сега много от тях ще се използват именно в тактическата част на играта. Става дума за умения, които имат за резултат отравяне, страх, парализа и други (не)здравословни състояния. Моралът ще играе особено важна роля по време на битка. Същество с нисък морал не само, че няма да ви е полезно, а дори ще може да бъде хванато в плен от противника. Освен стандартните битки на голо поле, ще ни се наложи да водим и обсади, ако искаме да превзем чужд град. Засега все още няма никакви подробности около тази част от битките, но лично аз оставам оптимист. Като имаме предвид, че играта се разработва от SSG, можем да бъдем сигурни, че в завършения продукт ще ни чакат още доста нововъведения в тази насока, които да спомогнат на битките да бъдат поне толкова интересни, колкото и тези в Heroes 4. А ако не искате да забавяте играта си – налице е бутон, с чиятa помощ ще оставите компютъра да реши изхода от битката. Остава ни да се помолим и Изкуствения Интелект да не се издъни – примери за некадърно управлявани от компютъра битки изобилстват.

Магии

Преди няколко изречения споменах, че по време на битка героите ще могат да изричат магии. Това е следващата голяма новост в играта. За да можете да правите заклинания, ще ви са необходими мана-кристали. Те се генерират в градовете, в които има посторен даден тип сгради. Магиите също няма да се търкалят из прашните пътища, а ще се наложи да си ги разучавате в отделните поселища. Веднъж измислили заклинанията и натъпкали ги в кристали, героите ви ще могат да ги изричат на стратегическата карта или по време на битката. В първия случай ще се възползвате от услугите на магии за разкриване на територия, увеличаване хода на армията за един рунд, летене, създаване на храна. Във втория чародействата се разделят на две групи – атакуващи и дефанзивни. Във всеки ход от битката, героят има право да изрича една атакуваща и една защитна магия. Колкото повече той ползва едно заклинание, толкова по-ефективно ще бъде то. При даден тип магии, след достатъчен брой изричания те ще се записват в книгата с магии на героят ви и той ще може да ги казва без да използва мана-кристали. Заклинания като "Телепорт" например, няма да имат никакъв шанс да бъдат научавани от героите ви – от SSG винаги са изпипвали работата си в детайл .

Строеж и развитие на градове

Ето я и третата голяма промяна в играта. За ужас на всички закоравели фенове на Warlords III, в новата игра вече ще могат да се строят градове. И пътища. След като свършите това богоугодно дело, вие ще можете да си развивате града, като строите сгради и ги ъпгрейдвате. Ще има четири нива на развитие на дадено поселище, като само един град (столицата ви) ще стигне до последното. Разширяването на града увеличава максималното количество войска, която той може да поема, както и разширява територията, от която автоматично ще пристигат ресурсите. Всеки един ъпгрейд ще ви позволи да вдигате различни типове сгради или да ъпгрейдвате построените такива. По този начин ще имате достъп до по-силни войски. Бойните единици, както и в Heroes 4, ще нарастват с определена бройка на ден. Например расата на джуджетата ще може да тренира бойната единица Dwarf Axeman. Те ще се увеличават с две всеки ден, докато не достигнат лимита на града.

Кампания

В Warlords IV соловата кампания ще прилича доста на тази от Battlecry поредицата. Тя няма да бъде линейна, а вие ще имате възможност да превземате провинции, които да ви носят допълнителен бонус (по-добри ризници, по-далекобойни стрелци ... такива работи). В кампанията ще влезе в работа и преработената система за дипломация, която се очаква да върши по-добра работа от тази в третата част на играта и да ви даде възможност за бекръвна победа над някои ваши опоненти.

Заключение

За съжаление, с горното изречение се изчерпа и последното късче информация, която се знае за Warlords IV. Въпросите все още са много повече от отговорите, но поне от това което се знае за играта, се очертава още едно голямо заглавие в походовите стратегии. Стискайте палци в края на годината да можем да се убедим собственоочно в това твърдение.

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 14б
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889

- Производител: **Brat Design**
- Разпространител: **CDV**
- Интернет: **www.ea.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Екшън-Стратегия**

Автор: Groover

Breed

Капитански дневник 34.65.34.2602

Победа! Победа! По-бе-да! Пооооооооооооооооооеда! Оле-оле-оле, ние сме богове. Победихме гадните извънземни. Нашите колонии на Besalius отново са свободни. Направо им скъсахме трътките им скъсахме. Разбирате ли ме бе, ей? Трътките им скъсахме. Направихме ги сами да си говорят. Ние сме най-добрите. Ние сме най-великите. О, даааа...

Капитански дневник 35.64.34.2602

Моля да ме извините за пиянската изцепка в предишната страница. Бях намерил последните запаси на Джони Пътешественика в кораба... лошото е, че на това чудо не могат да се трият записите. Какво ни струва тази война на нас бойците, само ние си знаем. От някогашната наперена флотилия, която тръгна да спасява нападнатите от био-механичните чудовища колонии оцеляхме малцина. Войната бе кървава и изтощителна – врагът воюваше като руснаци във Втората Световна Война – с неизброими пълчища, които ни заливаха отново и отново. Колониите са в руини и Земята вече почти няма ресурси, но по-важното е, че спечелихме първия сериозен междупланетен сблъсък. Довършваме последните ремонти работа по "Дарвин" – единственият кораб, който може да бъде доведен до безупречно състояние с подръчни средства и тръгваме към Земята.

Капитански дневник 42.64.34.2602

След 5 минути навлизаме в хиперпространството. Всеки един от 200-те човека си е написал по едно желание и сме ги сложили в една херметично затворена кутия. Очаква ни слава и почести на Земята. Може би дори и Уил ще може да се ожени. Всъщност, може би не трябва да сме толкова големи оптимисти. Броенето започва...

Капитански дневник 20.70.55.2603

Това е последното съобщение от този дневник. След което той ще бъде репликиран и изстрелян в излъчващи SOS сигнали капсули из целия космос. Извънземните са използвали нападението към колонииите в Besalius, за да отвлекат вниманието ни. Докато ние сме се били далеч от родината, те са ударили в сърцето на нашата цивилизация – Земята и са я превзели. Все още имаме шансове, но са съвсем минимални – единственият читав кораб е "Дарвин" с 200 човека и техника, която съвсем не е достатъчна. ПОМОЩ. Координатите на планетата са закодирани в капсулите. И нека Бог бъде с нас.

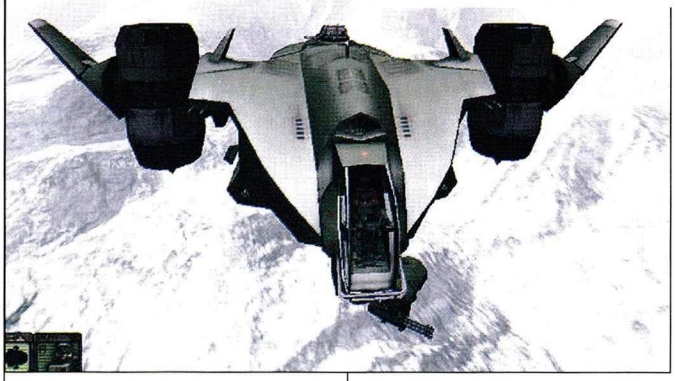
Изключване от системата.

Тук свършва историята на играта и започва истинският екшън. От Brat Design обявяват, че фабулата ще се разгръща в течение на 25 мисии, през които "Дарвин" ще се бори срещу паплачта от извънземни и ще се опита да върне Земята отново в ръцете на хората. Макар и да не блести с хипероригиналност, сценарият има потенциал в себе си и можем само да се надяваме той да не бъде опропастен като се има предвид идеите, които са вложени в геймплея на играта. Не съм ли ви ги разказал? Май духа на Джони пътешественика блуждае и в моята глава...

Именно концепцията на играта е това, което ме впечатли най-много и ме накара да издиря повече информация за The Breed. Както обикновено става с оригиналните заглавия, и тук е много трудно да се характеризира точната жанрова определеност на The Breed. Тя се очертава като смесица между екшън (от първо и трето лице) и стратегия. Представете си Tribes 2 с много повече оръжия и машинария и възможност да контролирате бойните действия, гледайки всичко отстрани (по подобие на повече стратегии). При това действието се развива на три плоскости – космос, въздух и земя. Защото в началото на всяка мисия вие избирате хората и екипировката, с която ще слезете на Земята и вместо с магическата пръчка да се озовете там се натоварвате в една совалка и тръгвате да търсите място за десант. Ако някой се опита да ви попречи, толкова по-зле за него – совалката ще бъде доста добре въоръжена. След като стигнете на земята пред ваша милост ще се предоставят няколко варианта - да се вмъкнете в кожата на войник, GRUNT (робот, конструиран специално да се противопостави на извънземните) или да заемете чисто командна позиция, избирайки да наблегнете на стратегическата част

на играта. Добрата новина е, че можете винаги да промените вашето решение и да циркулирате между споменатите постове. Другата интересна подробност е, че битките могат да се водят на два фронта едновременно - например докато вие щурмувате базата на врага с войници и джипове, те да нападнат кораба ви. От вас зависи дали ще дадете разпореждания на наземните части и да хукнете да се отбранявате във въздуха или космоса или ще се опитате да ръководите едновременно и двете битки.

В "Дарвин" ще можете да разчитате на ограничено количество хора и техника. Което означава, че преди всяка мисия ще ви се наложи да преценявате точно, какво ще ви е необходимо. Дали ще вземете цял отряд GRUNT-ове, или ще разчитате на по-малко пехота, но за сметка на това ще има бронетраспортьор и бъги – всичко зависи от начина ви на игра. В The Breed няма да има само един път за минаване на мисиите, печелившите тактики ще бъдат повече от една. Която и от тях да изберете, в началото няма да имате и минутка спокойствие. Ще започвате играта с най-мизерните и основни типове оръжия и ще ви се наложи с много бой и упоритост да си намерите по-добри пушкала. При поприлежно търсене ще се натъкнете на бонусчета и аптечки (ако сте влезли под кожата на някой командос). А защо не и нещо по-сериозно? Ако успеете да плените някое извънземно превозно средство, ще можете да го



транспортирате до "Дарвин", където учените ви да го изследват и евентуално да създадат някоя нова бойна част.

Обещанията по отношение на разнообразието на оръжията са повече от щедри. Ще започнем първо с най-различното въоръжение на превозните средства, които ще използвате. Те няма да са едно и две – танкове, изстребители, совалки, джипове, бронетраспортьори са само част от машинния парк. Пешаците също имат своите играчки. GRUNT-овете ще се ползват от енергийни пушки, които вместо амуниции, ще теглят енергия от бойния им екип, докато командосите ще разполагат с технологични оръжия – ракетомети, пистолети, картечници и др., които ще се нуждаят от амуниции.

Ако случайно сте се притеснили, как по дяволите ще се научите да контролирате толкова много различни превозни средства и оръжия – създателите на играта са намерили решение на проблема. Интерфейсът на играта ще бъде универсален, т.е. няма да ви се налага да разучавате отделни клавиши за всеки танк или совалка. Изобщо от гледна точка на интерфейса Brat Design обещават оскъдни иконки и интуитивни команди.

Почти непрекъснато споменавам името Brat Design, а съм 99% сигурен, че малцина са чували за тази фирма. Ето тук ще бъде мястото да си поговорим малко за създателите на играта и за технологията, която стои зад нея. Никому неизвестните Brat Design са съвсем малка английска фирма за производство на компютърните игри. Тя е основа преди около година и половина от програмист и дизайнер. Целта им е била да покажат, че и малките фирми могат да произвеждат хитови заглавия, при това без да наемат цели роти програмисти и ескадрили дизайнери. Проблемът при сегашните игри, според тях, идва оттам, че технологично те са еволюирали адски много спрямо предшествениците си, докато качеството им е спаднало. Хвърлят се адски много средства, но в маркетингови кампании и закупуване на последни engine-и, а не за дизайн и разработка на идеите в дадено заглавие. Brat Design се опитват да възвърнат онзи дух в игрите, който витаеше в тях преди 5-6 години. За тази цел е необходим сплотен колектив, което автоматично свива драстично броят на хората, работещи по даден проект. За да може една първокачествена игра да се направи от малка компания като Brat Design е необходима подходяща технологична платформа и това е разработения от фирмата engine Mercury. При него всичко е сведено до скриптиране. Всяка една част от The Breed – от мисиите до героите в играта и ландшафта, който заобикаля играча подлежи на скриптиране. Този подход има две основни предимства – не е необходимо за всяка промяна да се ангажира гореспоменатата рота програмисти – просто трябва да се подменят необходимите скриптове. Вторият плюс се изразява в това, че основният процес по дизайн на играта отива в ръцете на дизайнерите, а не на програмистите.

Освен всичко останало Mercury се справя доста добре и с графичната част на нещата. Достатъчно е да погледнете картинките от играта и ще се уверите сами. Mercury ще поддържа и истински триизмерен звуков модел, което ще бъде особено полезно при интензивните битки с нашествениците. Или пък срещу клана на съседния квартал.

Мултиплеърът също не е забравен, като в едно меле по мрежата ще могат да се включват до 16 играча. В кооперативен режим има възможност няколко човека да управляват една и съща машинария. Например докато приятелят ви управлява совалката, вие да сте на едната ракетна установка и да стъжнявате живота на враговете. По въпроса се чуват и разни далечни обещания, включващи разработка на цяла трилогия The Breed, последвана от масивна мултиплеър игра в Интернет с флотилии, планети и всякакви други екстри, където хората да уреждат помежду си съюзи и да воюват заедно срещу други представители на човешкия род. Но всичко това е много, много напред в бъдещето – така че нека се фокусираме към статията за играта и по-точно към нейните заключителни слова. Които би трябвало да звучат горе-долу така:

По The Breed има още доста работа, но още отсега си личи, че тя се цели нависоко и ако наистина успее да реализира качествено плановете си ние ще получим нещо, от което отдавна имаме нужда. А индустрията ще получи урок, който надяваме се дълго ще помни. Количеството не прави качество. Имаме достатъчно много примери, доказващи това.

- Производител: **The Collective & Lucas Arts**
- Разпространител: **Lucas Arts**
- Интернет: **www.lucasarts.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Есен 2002**
- Жанр: **Екшън от трето лице**

Автор: Snake

Indiana Jones And The Emperor's Tomb

Той се завърна. Нахлупил широкополата си шапка и размахал стария камшик. И тъкмо се канеше да се впусне устремно в поредното си епично приключение, когато видя змията. Беше се излегнала точно на прага на приключението, лениво поклащайки опашката си. Мъжът леко пребледня. Помнеше. Спря да размахва камшика и отстъпи крачка назад.

Змията надигна глава и го изгледа с нещо, което с малко въображение можеше да мине и за дружелюбна усмивка.

-Сссздравей! – просъска влечугото.

-Здрасти – промърмори мъжа с шапката, докато си играеше притеснено с камшика.

-Ти си Индиана Джоунс, нали?

-Е, все едно не ме познаваш… Точно ти.

-О, познавам те – направи нов опит да се усмихне змията – просто исках да съм сигурен. Променил си се. Към по-добро бих казал. Още те помня от времето, когато беше съставен от пет пиксела на кръст.

-Благодаря ти – каза предпазливо Индиана, намествайки шапката си. – Какво правиш тук? Тя е в съвсем ранен стадий на производство, все пак, дето му се вика – вчера ми наложиха текстурите. Все още няма нищо за критикуване…

-Боже, с какво лошо впечатление си останал от мен. Аз съм журналист, който винаги залага на обективния анализ и никога не оставям личния субективизъм, лошото ми настроение или изконното желание за малко самоцелна критика да надделеят над професионализма ми и да се отразят на крайната оценка – излъга по особено груб начин змията. – Исках просто да си поговорим за новата игра с твое участие – бърз поглед към едно омачкано листче – Indiana Jones And The Emperor's Tomb, информация, за която се появи в мрежата преди броени дни.

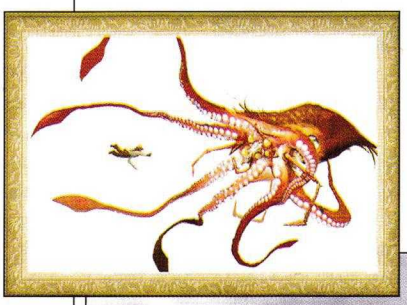
Индиана Джоунс приседна на някакво странно безцветно образувание, което щеше да се превърне в скала, когато му сложеха текстурите, свали шапката си и изтри потта избила по челото му. След това махна неопределено с ръка:

-Виж в колко ранен стадий е работата. Още не мога да ти кажа почти нищо конкретно. Знае се, че играта се разработва паралелно за PC, PS2 и Xbox от Lucas Arts и The Collective…

-К'ви бяха тия от The Collective, бре?

-Ами, автори са на хитовата игра за Xbox Buffy, The Vampire Slayer и на търд пърсън екшъна Star Trek: Deep Space Nine – The Fallen.

-Оле, майко. Нещо за историята на играта?

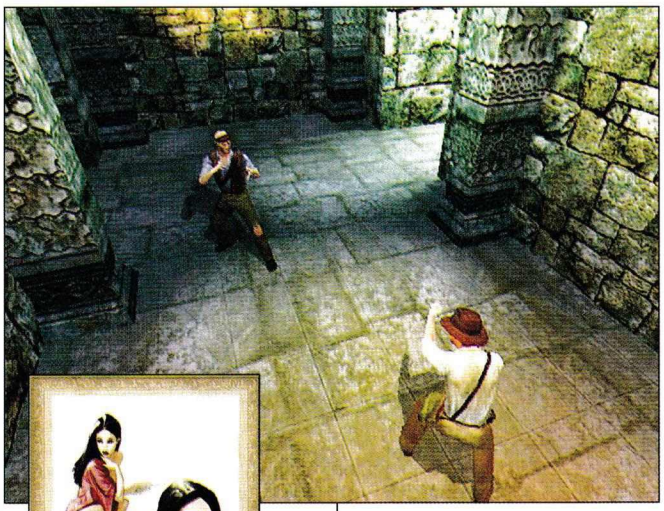


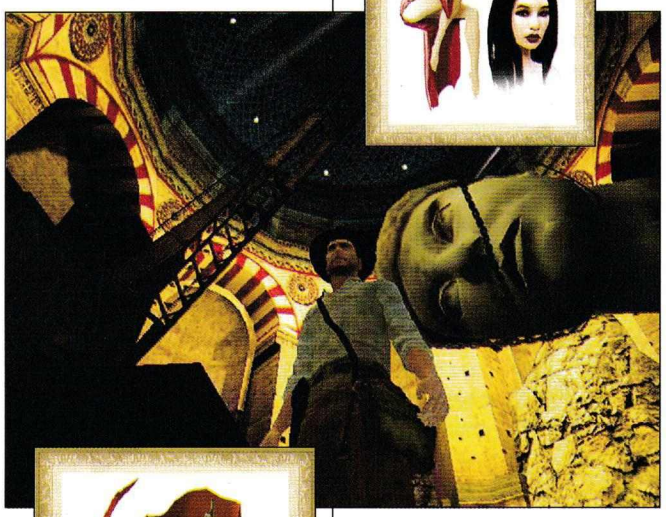
-Ами действието се развива основно през 1935 година. В началото на играта могъщата азиатска престъпна организация Черният Дракон и немският наемник Албрехт Вон Бек обединяват силите си за намирането на митичния артефакт Сърцето на Дракона, черна перла, която – според легендите – дава на притежателя си силата да контролира хорските умове. Според слуховете тя е заровена в гробницата на първия китайски император, скрита далеч от хорските очи за вече 2000 години. Междувременно аз търся същата та-

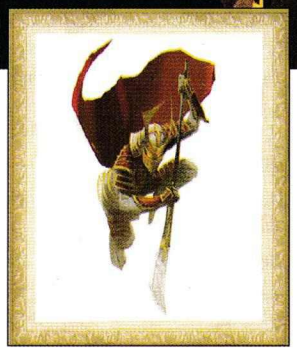
зи перла, нает от видния китайски бизнесмен К'ай. И откривам, че, за да отворя криптата, където се намира Сърцето трябва да събера трите парчета от Драконовия печат, разпръснати в различни части на света. Помага ми красивата асистентка на К'ай – Мей Инг. Виждал съм я по без текстури и трябва да ти кажа, че е страшна мадама.

-Чудесно. Къде се очаква да ни отведе този път придобилата култов статус червена линия, пълзяща по картата на света?

-На доста места. Играта ще е разделена на десет особено големи нива, в които ще пътувам до руините







на известни европейски замъци и китайски крепости, до цейлонските джунгли; ще се мотая из неприятно опасните улици на Хонк Конг. Дори ще се изкъпя във водите край Истанбул в едно подводно ниво, което още от сега обещава да бъде невероятно.

-Нещо за геймплея?

-Казах ти – твърде малко се знае за момента. Естествено пистолетът и камшикът ще са основна част от арсенала ми, но авторите обещават и доста ръкопашни схватки. Нещо, което сериозно ме притеснява като знам какви бойни техники владеят азиатците. От Lucas Arts и The Collective искат да вмъкнат в геймплея елементи, които да приближават максимално фийлинга от играта до този от – ще ме прощаваш за нескромното изказване – култовия филм и за целта играта ще предлага максимално ниво на взаимодействие с околната среда. В боя примерно ще мога да използвам предмети от околната среда като столове и крака от маси.

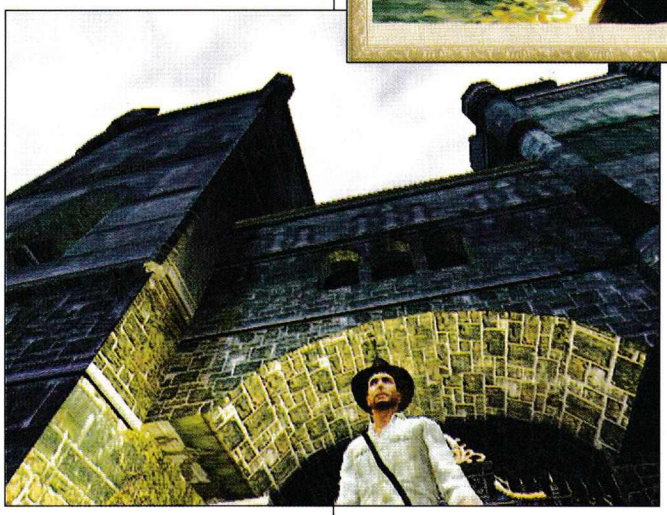
-Нещо за графичния енджин?

-За момента не са извадени на бял свят никакви технически характеристики, но можеш да погледнеш тези снимки. А на предстоящото E3 изложение почти със сигурност ще бъде пуснат някакъв трейлър.

-Ще тръпна в очакване. Прочее наистина се радвам, че отново ще си имаш работа с добрите стари нацисти. Това с руснаците от The Infernal Machine беше малко тъпичко… Както и цялата игра всъщност. Искрено се надявам, че The Emperor's Tomb ще ни предложи приключение достойно за името Индиана Джоунс. И едно последно въпросче – как ще коментираш наличието на думата Tomb в заглавието? Дали не става дума за хвърлена ръкавица към Core, чийто нов Tomb Raider също трябва да излезе до края на годината?

-За Tomb Raider какво мисля?! Ей са ще ти кажа какво мисля за Tomb Raider. Тези гадове недоклатени, които се опитват да ми откраднат титлата Най-велик археолог на всички времена с пошлата си и чекиджийска…

Змията тихичко се отдалечи под дъжда от слюнки, опитвайки се да опази диктофона си сух. И после на него му говореха за оплюване! Раздвоеният език се плъзна навън за секунда, когато подобието на усмивка за трети път разсече триъгълната



глава. Искрено се надяваше, че този път от Lucas ще издадат наистина добра игра за Индиана Джоунс. Но ако пак оплескаха работите… Е, той си знаеше какво да прави…

SPEEDLAN TV
Нова услуга за Интернет и Гейм клубове
Какво предлагаме?
Модеми, поддържащи скорост 2,3MB
2.25Mbps до мултимедиен сървър с стотици гигабайти online - free.techno-link.com
2.25Mbps с Интернет и Гейм клуб "Матрицата" и всички други абонати на тази услуга
2.25Mbps до специализирани Game Server-и
64Kbps гарантирана линия към BG peering мрежата
33.6Kbps гарантирана линия към Интернет
ProLink
за повече информация:
02/963-0641
02/963-0651
http://SpeedLan.techno-link.com

- Производител: **Kamehan Studios**
- Разпространител: **Infogrames**
- Интернет: **www.tactical-ops.to**
- Жанр: **Мултиплейър екшън от първо лице**
- Системни изисквания: **PII 400, 128 RAM, 32 MB 3D Video**

Tactical Ops

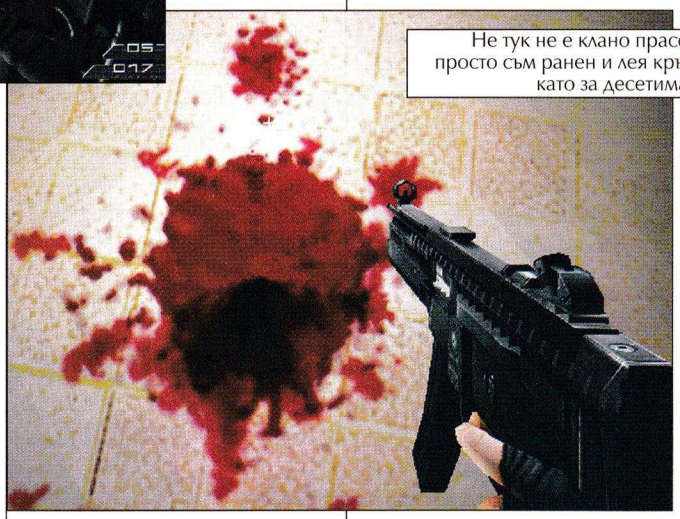
Guerrero&Master

Сериозен кандидат за трона на Counter Strike

Започна се, скъпи читатели. Започна се! След повече от едногодишно самовластие и почти пълна липса на конкуренция, предизвикали чувствителен вакуум в задоволеността на играчите откъм тактически шуутъри, Counter Strike като че ли е на път най-после да слезе грохнал от сцената, под заслужените аплодисменти на публиката. Създаден като най-обикновен мод той предизвика истинска революция, но... хм, това всъщност си го знаете, какво ли съм седнал да обяснявам. Чудя се как да започна представянето на Tactical Ops просто, то ревю на тази игра и на gamespot, хлип-хлип, дори няма, а как само ме сърбят ръчичките да препишааааааа... От друга страна ексклузиъъъъъ... това е мръсна дума в редакцията - за малко да забравя, но все пак ако можех да я напиша как яко щеше да звучи! Да съм първият, който ще я представи на) е повече от ласкаещо самолюбието на всеки обикновен драскач като мен. Та ще се пробвам, пък каквото стане - каквото сабя покаже. Място, както винаги, има предостатъчно, а и така или иначе недоволни в последствие също ще се намерят, затова ще я подкарам по бързата процедура - в любимия за мен стил:

Tactical Ops е тактически ориентиран 3D шуутър, предназначен за игра в мрежа. Няма история, няма кампания, нито отделни мисии, които да са свързани по какъвто и да е начин или да са предварително режисирани. Всичко се свежда до добилия известност (и бруталност) конфликт между силите на реда и тези на терористичните организации. Играта е реализирана с UT енджин, което води със себе си редица визуални благинки като малки, детайлни частици откъснати от зидарията на някоя обстрелвана сграда, невидими граници между две (и повече) текстури, реалистичен пушек, процеждащ се от дулата на току що селите смърт оръжия и т.н. Не се съмнявам, че сте виждали Unreal Tournament (то е все едно да не сте виждали компютър), който заедно с Quake се превърна в еталон за наистина добре изглеждаща игра. Приемете, че графично Tactical Ops се доближава доста до визията на UT, със съпътстващите тази радостна новина нерадостни системни изисквания. В началото го пробвах на моето посредствено PC 650Mz, 512Mb RAM, GeForce 2 Pro на OpenGL, с всички включени екстри, и резултатът беше ни повече, ни по-малко от... 15 кадъра в секунда. Обяснението съвсем естествено дойде когато си дадох зор да се вгледам по-добре в Setup-а, където на ясен и разбираем английски си пишеше: GeForce 3 or higher! Пробвах веднага на Direct3D и всичко си дойде на мястото - играта тръгна повече от перфектно. От този момент обаче се оглеждам за цените на видео картите като монах в женски метох. Естествено графиката и звукът (който трябва да призная никак не е лош, но би било твърде пресилено да кажем за него, че очертава някакви нови стандарти) не правят играта, затова ще се съсредоточа в пресъздаването на чувствата и впечатленията, завладели ме докато играех. Свикнете с мисълта че Tactical Ops допреди известно време беше мод за UT, а не самостоятелна игра, както сега ни я пробутват. Менютата и настройките са идентични с тези на играта на Epic, което не ги прави по-малко удобни, но идиотщина като наличието на Instant Rocket Fire в менюто (Input) на полицейски екшън си е, меко казано смехотворно или най-малкото неуместно. Докато бърниках из настройките преди стартирането на самата игра направо да се подмокря от кеф, че в ръчичките ми отново ще попадне добрият, стар rocket launcher. Ама не! Всичко си е съобразено със стандартния терористки/антитерористки инвентар. Картите, из които ще вилнеете и ще се взаимоизтребвате са всичко на всичко 33, като най-малките от тях с размерите на Tempest или Deck16 от UT. ТО определено е мислена ма-

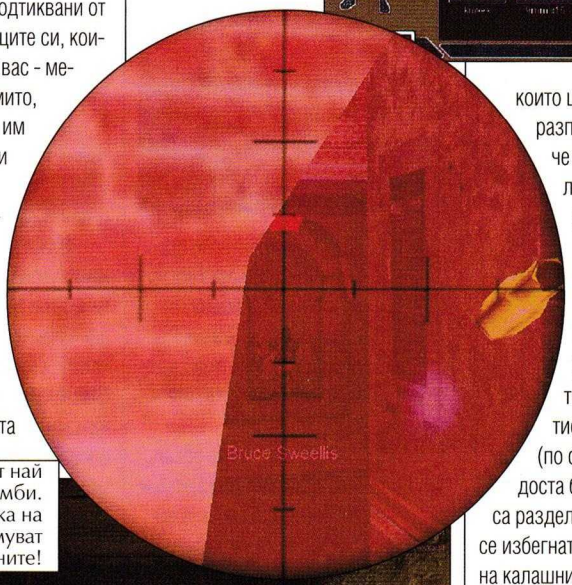
Красота! С един куршум три заека: убивам противника, гепя марихуана и вадя супер як шот.



Не тук не е клано прасе, просто съм ранен и лея кръв като за десетима.

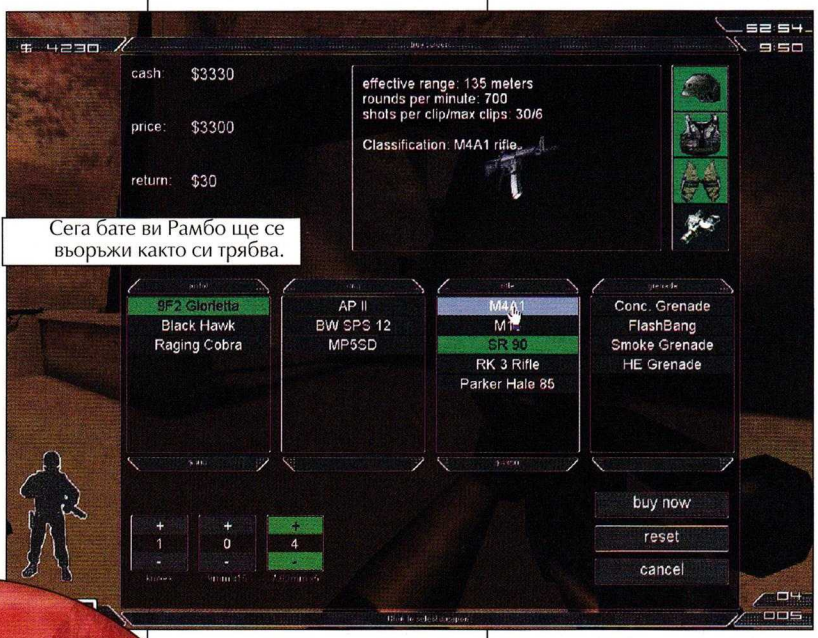
щабно с идеята да приюти в кървавия си свят много играчи. Ама наистина много, на повечето нива, по скромната ми преценка, екзистенциалният минимум за реализацията на наистина качествен геймплей е поне 10-12 човека от отбор. Ако са повече още по-добре. Освен значителна площ нивата се отличават с впечатляваща достоверност. Целите за изпълнение не се ограничават до баналното поставяне на бомба и спасяването на заложници, а са малко по-комплексни и сложни и в някои случаи доста по-оригинални от тези в прочутия мод за Half-Life.

Представете си пустиня. Пустинно градче, за да бъдем по-точни. Отборът ви от елитни барети се нуждае спешно от глътка питейна вода. От другата страна на населеното място едни много лоши момчета (е, ако са като Алекс, Фрийман, Балрог, Мед и още няколко самоходни фрагчета от редакцията едва ли ще са чак толкова лоши ;-) с престъпни наклонности имат абсолютно същото изгарящо желание. Впускате се, подтиквани от погледите на съотборниците си, които разчитат най-вече на вас - мега-мечката, уан-мен-армото, турботерминаторът - да им разрешите проблемите и изведнъж забърсате по пътя... тлъст пакет херо-ин. Противно на логиката той не носи директни облаги (муахаха), но ако оцелеете до следващия рунд ще сте доста по-богати. По подобен начин стоят нещата



От това да си терорист най обичам да залагам бомби. А сега ще им покажа на ченгетата къде зимуват талибаните!

и с другите "веществени доказателства" - marijuana и dirty money, така че стремете се да събирате колкото е възможно повече от тях. Но да се върнем пак на нашия човек, тоест на вас. Да приемем, че сте праволинеен пич и решавате да действате според правилото "по пет на нож", неизползвайки гранати (общо 4 вида: осколочни, димни, flash bang и H.E.), невнимаващи на всяка крачка, неоглеждащи с оптиката всеки ъгъл, абе въобще привърженици сте на тактиката "първо действам, после ще му мисля". За пет секунди сте при кладенеца, откъдето започвате да наливате от живителната течност използвайки use key-а. Ехааа, кеф победата е на една манерка разстояние. В този момент изскачат няколко от онези много лоши момчета, за които стана дума и ви пълнят кратуната с олово. Ще се опитам да поясня казаното дотук: въпреки, че Tactical Ops е по-динамичен от всепризнатия си събрат, въпреки, че оръжията нанасят повече щета за единица време, въпреки че кръстчето на мерника не се разтегля "реалистично" когато стреляте или се движите,... въпреки тези "недостатъци" спрямо CS, TO, според мен, е повече отборна игра отколкото бат' Кондьо. Единак тук просто гушваш китката, дето има един лаф - без време. Има, разбира се, добри играчи като мен (хи-хи), които ще са в състояние да разплачат майката и на повече от двама, но това са изключения, които потвърждават само правилото "не се дели never от групата".



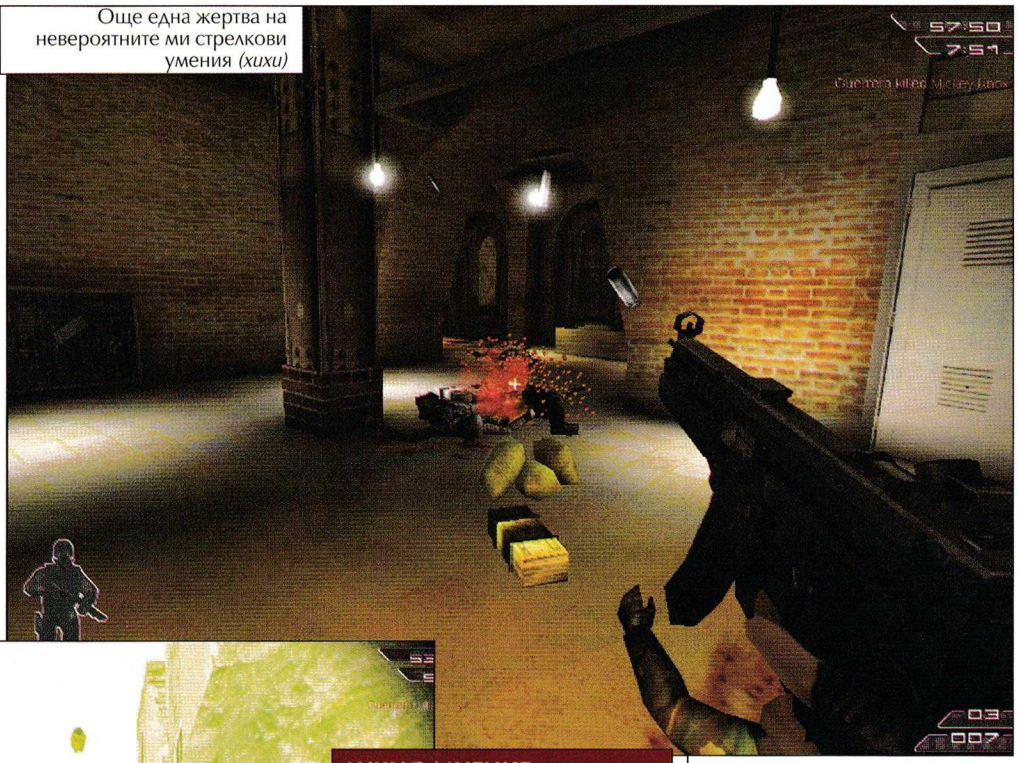
Сега бате ви Рамбо ще се въоръжи както си трябва.

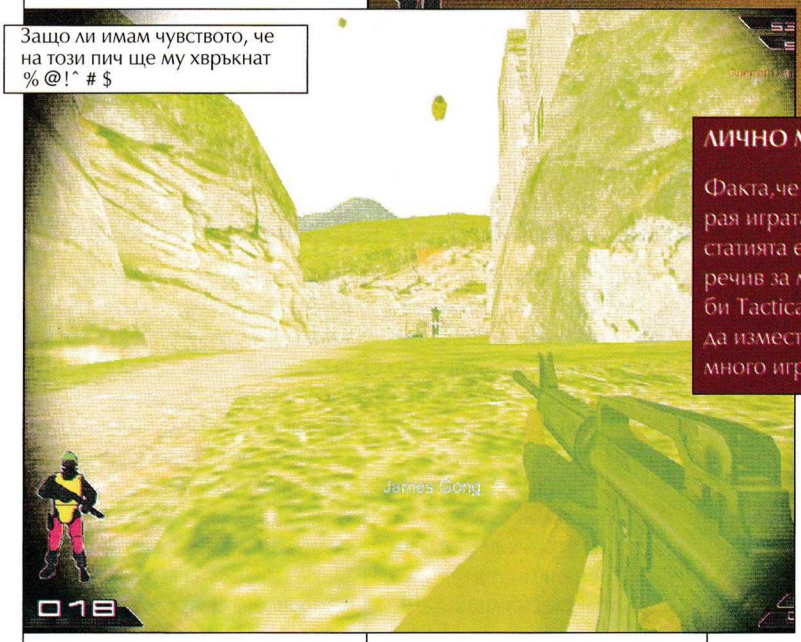
След като сте избрали от кои ще играете (препоръчвам специалните части) и след като натиснете заветното копче B (по default) ви се предоставя доста богат избор от оръжия. Те са разделени на категории, за да се избегнат възможни обърквания на калашника със снайпер и обратно. Любопитното е, че оръжия, за които нямате налични средства изобщо не ви се появяват за закупуване. Интерфейсът е стандартен, като по всяко време се вижда фигурата на героят ви. Ако сте го закичили с бронежилетка, шлем и броня за краката тези отделни елементи са оцветени в зелено - в случай, че са непокътнати. Ако някоя част от екипировката е повредена свети в жълто, а ако предава богу дух в червено. Добро решение е да закупувате пълния комплект боеприпаси към оръжието само с кликане на десния бутон на мишката върху него. Същото важи и за защитните облекла. За разлика от CS тук списъкът на всичко, което можете да закупите е на един екран и след приключване на избора ви единственото, което е нужно да направите е да натиснете едно бутонче и готово - накупили сте всичко. Списък с оръжията не смятам да прилагам, все пак това е статия не справочник, но ще ви запозная с няколко от любимите си бебчета, с които разплаках почти цялата редакция (казвам почти защото си нямате представа в какъв звяр се превръща Freeman ако някой му намекне, че е бил убиван два поредни пъти от един и същи човек).

Когато сте мъртви можете да гледате от първо лице на съотборниците си. Повярвайте ми понякога има какво да се види.

Рунд първи

Обикновено започвам с Raging Cobra, много зъл пищов, срещнеш ли го в началото направо те РАЗ-ПОРВА, но недостатъка му, както се досещате е 6-те патрона, които се харчат за отрицателно време. Не подценявайте ножа (или ножовете, можете да закупите повече от един), той е добро оръжие за близък бой и прави 100 точки damage при успешен удар. В опитни ръце без никакво съмнение мога да твърдя, че параболата, която описва при хвърляне може лесно да се превърне в арка на смъртта. За да си спестя озадачени погледи, пояснявам, че оръжията, като изключим ножа, са разделени в 3 категории: пистолети, леко въоръжение (какво ти леко, тука са се кротнали три вида "помпи") и основно въоръжение (Калашников, M-16, лека картечница, снайпери, полу-автоматични снайпери и т.н.) и освен че някои притежават алтернативна стрелба с повечето от "ютиите" може да се стреля по три различни начина - на единични изстрели, откоси или автоматична стрелба, обикновено се използва full automatic, ама нали е избор все пак.


Още една жертва на невероятните ми стрелкови умения *(хихи)*


Защо ли имам чувството, че на този пич ще му хвръкнат % @ ! ^ # $

При добро финансово състояние можете да притежавате по едно оръжие от всяка една група (макар, че тази тема е обект на разглеждане в Рунд 2), да прибирате изработените с много труд пари от падналите другари или противници и да се скатавате в някой ъгъл чакайки да изтече времето... За какво ли всъщност играете в такъв случай?...

Рунд втори

Добре обезпечени финансово вече можете да спрете погледа си на по-мощните пушкала от типа на M-16 (май фейвърит уепън, при алтернативна стрелба стандартните пресечени чертички се заменят от лазерен мерник и да знаете колко болка може да бъде събрана в една невинна червена точка, не е истина), RK3 Rifle (аналог на "Щайер"-а от CS, т.е. сигурна смърт от средни разстояния), PH-85 (това ще бъдат сричките, които ще чуете от Balrog ако го попитате кой му е любимият снайпер, а ако не друго то колегата поне от снайпери се убедих, че разбира), M60 (мощна, но достъпна само за терористите картечница, странно защо това оръжие все го съзирам в ръцете на Freeman, задължителна е за всеки грандоман) и доста други. В Tactical Ops, за разлика от CS, могат да се използват спокойно всички оръжия и при това е препоръчително смяната на оръжията във всеки рунд, за да не свикне прекалено противника с това през колко време презареждате, от каква дистанция е най-добре да се бие с вас, какви изненади му готвите и т.н.

ЛИЧНО МНЕНИЕ:

Факта,че продължавам да играя играта и след като написах статията е достатъчно красноречив за мнението ми. Може би Tactical Ops ще има силите да измести CS от хоризонта на много играчи. Може би...

За тези, които решат, че е по-весело да играят сами вкъщи са предвидени ботове. Степента им на трудност може да се наглася. Въпреки, че имената им, в повечето случаи, са бъзик с известни личности и доста ще ви развеселят, те (ботовете) не стрелят никак смешно - особено на висока степен на трудност. Усмивката ви ще помръкне още повече когато поредното тъповато компютърно генерирано подобие на човек ви разстреля безцеремонно като куче. Отново и отново! Предимствата на вградените ботове е, че не трябва да се грижите за waypoints, нито да търсите разни пачове по мрежата. Все пак, макар и да изпълняват заповедите бързо и точно (разполагате със списък от команди, които да издавате), ботовете са си ботове и не могат да заменят истинските хора, но поне могат да са добра тренировка за всеки.

И така, докато гледате хипнотизирани как малкото светлочервено петно се изкачва бавно по снагата ви, ще се опитам да обобщя изписаното дотук:

Първо ТО не е оригинално заглавие, но има много неща извън общоприетия канон, което като цяло прави повече от добро впечатление.

Второ не са много заглавията, които успяват да изпъкнат сред тактическият бълвоч, с който ни заливат в последно време и в този ред на мисли, смятам, че Tactical Ops и Global Ops ще бъдат предвестници на един истински ренесанс сред "реалистичните" екшъни.

Трето - не ви ли писна? Ако е така, ако ви е време да заместите CS-а с нещо не толкова архаично и по-динамично, нещо, за което ще си струва да си похарчите парите в някой клуб значи тази статия е била правилната статия за вас.

А сега идва ред и на точката. А тя - точката, през която ще изтече жалкият ви живот е точно между две широко отворени от ужас очи. Единственото, което ми остава е да натисна спусъка...

ОЦЕНКА:	**89%**
Графика:	90%
Звук:	85%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	91%
Прилича на:	

Counter-Strike, Strike Force

- Производител: Piranha Games
- Разпространител: Sierra
- Интернет: www.piranha-games.com
- Жанр: Екшън от първо лице
- Системни изисквания: PIII 500, 128 RAM, 32 MB 3D Video

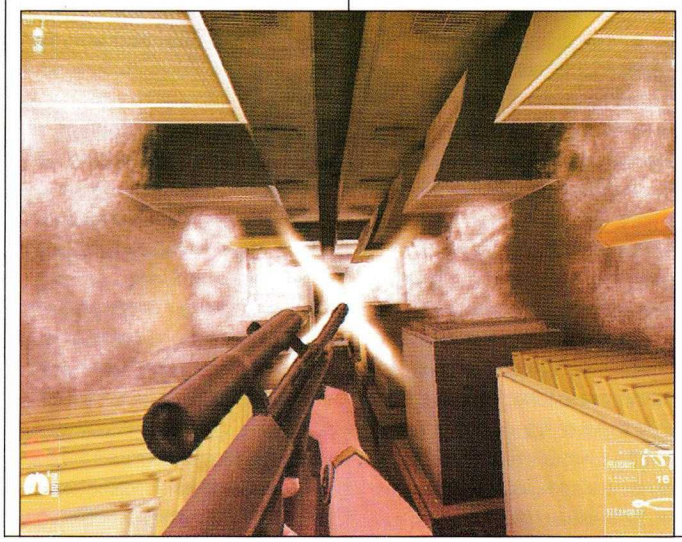
Die Hard Nakatomi Plaza

Автор: Freeman

От всяко дърво свирка не става. А като стана въпрос за свирки...

Вече не помня чия беше мисълта, че жените са просто едни съдове, но наблюдавайки през годините настървената, лишена от инстинкт за самосъхранение амбиция на мъжката популация, готова на какво ли не - само и само да ги напълни, предубедеността ми към крайната антифеминистка теза бавно започва да изтлява. Защо в такъв случай никоя божествена сила не е наляла вътре малко от сивото вещество и не го е поразбъркала после с черпака - белким се пръкне някоя гънка - е загадка, пред която дори Гордиевия възел би се разплел от срам. От Ева и Пандора (явяваща се един вид апотеоз на древногръцкия гений в апокалиптичната му представа за деструктивната мощ на женската глупост) насам освен в някои, в това число и онези - относително кратки - моменти, за които всички се сещате, но кой знае по каква причина е прието за тях да не се говори, жените съществуват предимно като циркулиращи в ежедневието ни резервоари с неприятности.

В момента не се сещам за подходящи мъже, способни да потвърдят скромното ми мнение (стига да съществуваха, но тъй като те не съществуват, все пак допускам нищожната вероятност и теорията ми да не е вярна - това го пиша в случай, че жена ми прочете тези редове; скъпа, сама знаеш - правилата си имат изключения) от героя на Кинг в романа "Мизъри", за чието име не се сещам и - разбира се - Джон Маклейн.



Като всяка жена тази на Джон също не разбира и толерира факта, че един мъж - принципно оставащ си момче до края на дните си - има нужда от играчки и достатъчно свобода да си играе с тях... задръжте малко, не е нужно да посягате към циповете си веднага. В случая с Маклейн това са пистолетът и полицейската значка. Отдаден на работата малко повече, отколкото на съпругата си - само по себе си престъпление - той получава червен картон, мацето се връща и отпрашва към западното крайбрежие, зарязвайки Джон в Ню Йорк. Като истински пич и типичен представител на пола си нашият човек след време решава да опита да позакърпи нещата и се изсипва на коледното парти в офис-сградата на фирмата, за която Холи работи: Nakatomi Plaza. Злото никога не идва само, само дето понякога ти отиваш сам при него. Както и да е, докато трае лигавенето (убеден съм, че американците нямат никаква идея какво означава стабилното поркане) в огромния банкетен салон някъде на последните етажи на небостъргача група терористи го превземат, залавяйки всички за заложници, пропускайки няколко служители, останали из кабинетите и нашия герой. От тук насетне започват перипетиите на Джон, който трябва да се справи с терористите, да спаси заложниците, благоверната и себе си.

Интродукцията

е малко попретупана, но явно залагайки на факта, че играта следва доста плътно сюжета на филма, превърнал се в супер хит преди 14

години създателите са сметнали, че повече зор би бил само напразен разход на усилия. А що се отнася до точното следване на сценария, разработчиците наистина са направили чудеса - не само историята и главните действащи лица - Арджил, Грубер, Пауъл, но и много от дребните детайли са намерили виртуалната си реализация тук. Макар някои от тях да предизвикват недоумение с неаргументираността си. За разлика от

филма в играта не става ясно защо Джон си сваля обувките в самото начало, нито защо няма възможност да ги грабне и да ги обуе преди да му се наложи да излезе за пръв път на покрива, но на кой ли му пука - така или иначе видима разлика в качеството му на придвижване няма. Един от големите проблеми породени от близостта "филм-игра" е прекалената предвидимост на последната.

Тук отварям една скоба. В случай, че още не сте усетили настроението ми, нека ви кажа, че за мен играта (която, ако за пръв път чувате, е FPS - first person shooter) е пълен провал. Причините за това ми становище ще прочете по-надолу. Надявах се, че комбинирането на великолепен филм, превърнал се в еталон и класика още с появяването си и великолепен енджин, с който пък бе реализиран No One Lives Forever - един от най-добрите "фърст пърсъни", създавани изобщо някога, ще бъдат двата коза в тестето, с които DH:NP ще успее да надцака конкуренцията. Но до това не се е стигнало. Опирайки се на женомразката си начална позиция и родовата принадлежност на думите, съвсем логично, достигам до метафората - библейски подкрепена, впрочем - че не от всяко мъжко начало резултатът е положителен, особено ако е в женски род. В конкретния случай от един разкошен филм се е получила посредствена игра.

Но да се върнем на предвидимостта. Тя се отнася най-вече до "пъзелите", тоест малките задачки, за чиито решение трябва да се досетите, за да продължите напред. В някои игри те са елемент, който може много да обогати геймплея и да внесе разнообразие, но не и тук. Примерът, в който Джон се опитва да привлече вниманието на Пауъл - ченгето отзовало се на някакъв сигнал за стрелба в сградата и канещо се да напусне, след като терористите на портала са успели да го заблудят - е красноречив.

"Значи да видим... трябва да накарам "патрулката" да се усъмни, че нещо не е наред тук. Какво ли да направя?... О, да бе! - как не се сетих порано, нали съм гледал филма. Хващам тялото и го хвърлям през прозореца, право върху полицейската кола..." Но дори да не сте гледали "Умирай Трудно" играта се грижи да не почувствате сериозни затруднения - подсказва ви почти направо какво трябва да направите. Фактът, че единствените тела, които след време не изчезват са тези, които трябва да преджобите, за да се сдобиете с нещо, което се намира у тях е дори нещо повече от подсказка. Останалите пъзели са смехотворни - да натиснете някое копче, да дръпнете ръчка, да завъртите кран или да прочетете бележка с изписан на нея код за достъп. При това самите ситуации са така замислени, че не ви принуждават да се чудите какво да правите. Отделните серийки (нива) са толкова кратички и малки, че е трудно да пропуснете каквото и да било.

Нива

ли казах? Знаете ли как е решен въпросът с нивата и епизодите. От просто по-просто. Действието е ситуирано в сграда, в нея има етажи, на етажите пък е пълно със стаи и коридори, вентилационни тръби, асансьори, стълбища. Сещате ли се какво означава това. Врати! Десетки, стотици врати. Казано иначе играта се развива на няколко големи нива (това са етажите), единствената разлика е кои точно врати са отключени в даден епизод. Толкова пъти ми се налагаше да минавам покрай един и същ интериор, че го научих наизуст. Заключените врати, портали, капаци в тавани и подове и прочие се изправяха като скриптирани безизходици срещу желанието ми за намиране на път. По едно време се чудех кой ли е този, който ходи пред и след мен и отключва или заключва разните му врати. Дали нямам някой скрит, потаен помощник, с когото ще се запозная в края на играта? Проблемът тук е, че е малко трудно да се вживееш в екшъна и да добиеш истинско чувство за локация когато постоянно скачаш от етаж на етаж с кратки кът-сцени между епизодите, повечето от които не по-дълги от 5-10 минути, че и помалко. Иначе небостъргачът е пресъздаден доста добре, ще имате достъп и до места, непоказани във филма. Най-голямото признание е, че нивата наистина изглеждат като да са част от истинска сграда. Разнообразени са с достатъчно детайли, за да изградят реалистична офис-действителност. Особено кефят последните, недовършени още етажи - цари неразбория и хаос от кутии, кашони, дъски, разни инструменти и уреди за обзавеждане, всякакви строителни отпадъци и дъски, дори и ролките за изолация са си там. Ако бяха и ренднати с малко повече полигони, цена нямаше да имат.

Странно е обаче колко зле изглежда играта, базирайки разсъждението си върху

LithTech

енджънът, с който е реализирана. Нискодетайлни текстури, невзрачни пламъци, нелепо визуализирани димни завеси, които карат екрана да изглежда сиво-бял. За бъговете при придвижване да не говорим. Да не отварям дума колко пъти бях "хващан" от "лепкави" ъгли, а след това и от враговете, които на воля се упражняваха в стрелба по неподвижна мишена. Или пък по беззащитна такава, в случаите когато по непонятни причини след зареждането на някой сейв оръжието ми изчезваше и единственото, което оправяше нещата е рестартирането на играта отново. Необяснимо си остана и отскачането ми от разни обекти от околната среда в това число и парапети, които не ме допускаха до себе си, за да мога да опукам враговете под мен. Явно антитерористичните настроения са подминали разработчиците, сметнали за необходимо да ударят едно рамо на терористите. Искам да се опитате и да се приближите до някоя маса когато сте приклекнали. Ще разберете от първо лице как точно се чувства топчето за пинг-понг. Иначе усилията на дизайнерите да разнообразят интериора и да обогатят по някакъв начин усещането за реалистичност са похвални. Е, фактът, че часовникът на Маклейн винаги показва 8 без 5, докато уолки-толкито упорито настоява, че е 11 и 30 го подминаваме ми-

моходом. По същият начин известно време подминавах и плъховете в канала, докато - търсейки в продължение на поне час път (оказал се в крайна сметка подводен тунел, успешно замаскиран от тъмната обстановка и графиката) от надлежно обходеното ниво - не реших да ги пострелям. И, о боже! - те кървяха. Ама не умираха. Тоест умираха, ама и те като нашия - трудно, много трудно! В тази игра е по-лесно да убиеш терорист отколкото плъх. В тази връзка, но пък без връзка със статията, се сещам за една сцена от Саут Парк, ситуацията е следната:

В час. Децата се псуват: "лапай ми топките Кайл, майка ти е тлъста мазна кучка!" и прочие, което довежда на въпроса защо майките са в такова кофти настроение по принцип и някой казва: "де да знам, може би са в мензис...", а Кайл се обажда: "Не знам, Кени, не мога да имам доверие на нещо, което кърви цял месец и не умира"... Та така и с плъховете.

Идиотите от Саут Парк ми напомнят да кажа няколко думи за озвучението. Добро впечатление прави запазването на грубия език на главния герой от филма, който добавя някаква нотка на непосредственост в играта. С това изключение, че гласа не е на Брус Уилис, което е жалко с оглед на това, че заместващият го пич е гола вода. Дори култовата фраза "ще целуна шибания далмантинец" на... ъъъ... как се казваше този дето работи в пожарна... да - пожарникаря (а на потопен до кръста в морето? - дупедавец, а група педали наредени в кръг? - енциклопедия, а строени в редица студенти? - курниз...) не звучи толкова култово.

Обаче има едно много голямо отклонение от кинематографичния шедьовър и това е броят на

терористите

Вместо шепа закоравели главорези тук се изправяте срещу цяла армия виртуални бабанки с интелект почти като на градински зеленчук. Има моменти, в които постоянното генериране на лесно мрящи противници ме изнервяше така, както вероятно конските мухи изнервят едрия рогат добитък. Точно тук, според мен, се крие сериозният недостатък на играта - компютърът ви залива с гадове, появяващи се без друга ВИДИМА причина, освен да ви спъват в напредването на играта, вместо да представляват РЕАЛНА пречка. Е, не че са чак толкова глупави всъщност, умът им стига за да се "кашонират" зад всичко, което намерят, показвайки се и стреляйки зад ъглите, да се придвижват динамично из нивата, вместо да кесят само на една позиция, да се опитват да избягат като видят дебелия край. Общо взето, в случаите когато сцените са кадърно скриптирани и гадовете не са се бъгнали, се държат доста адекватно, но въпреки това рядко се случваше да изпитам сериозни затруднения, а чувството, че срещу себе си имам изпечени професионалисти отсъстваше напълно. Освен това пичовете имат склонност към нахълтването без всякаква предпазливост в стаите. Обикновено можете да изтичате в някоя стая и спокойно да причакате зад вратата лошите да ви последват. Евтин номер, но спестява навалицата из нивата. Може би ако ударението беше поставено върху по-напрегнати индивидуални двубои, върху ограничаване броя на терористите, вместо на масовката, на геймплей, който да се доближава до филма, а не до стандартните правила на средностатистическите шутъри играта щеше да е с класи над това си ниво.

Говорейки за затруднения се сещам за другия парадокс. Далеч по-голяма спънка пречка от терористите са момците от

SWAT отрядът

"Може би било добре ако LA SWAT пичовете прекарат известно

време в учене как да разпознават полицейската значка." Изречението е на един изнервен от играта западен колега. Присъединявам се категорично. Само едно ще ви кажа, след Накатомито винаги, ВИНАГИ когато играя отборни тактически екшъни от сорта на Counter Strike ще се пускам терорист! Намразих ги и в червата тези идиоти. По някое време, следвайки сценария те се появиха в сградата, и не само, че още щом ме видеха първо стреляха, без в последствие да се сетят да питат даже, но и аз не можех да им отвръщам - умирах веднага щом изстрелвах и един куршум срещу закачулените кратуни. Честно, не знам каква е била идеята на авторите, но знам, че е лоша. Специалните части са всичко друго само не и внасящ оригиналност елемент. Първоначално си помислих, че сигурно ще ми е от полза да поизтребват малко терористи вместо мен, докато малко по-късно мисълта ми не направи завой и се закотви трайно върху заключението, че никак няма да е зле ако терористите успеят да разчистят повечко "качулки".

Геймплеят

Еднообразен! Изнервящ. С повече моменти на силно раздразнение, отколкото на удоволствие. Най-често поставяната задача е: "Намери пътя до...". Еййй, като чуя за намиране на път ми настръхват косите вече. Имаше една мисия, в която пламва целият етаж - навсякъде дим (разбирай бял екран със сиви петна) и огън, а аз трябваше да изведа някакъв трътлест архитект на безопасно място. Който - оставете другото - но за да го накарам да ме следва така и не разбрах по какъв алгоритъм трябва да се движа (стъпка напред - две назад, прибежки и припълзявания...). Това ниво ми костваше половин ден и една клавиатура (най-накрая). В крайна сметка и време и пари. Тоест пари.

Малка светлинка в тунела представляват оръжията, в боравенето с които може да се открие тръпка. Признавам, че част от тях са реалистично представени.

Не разбрах дали по принцип има някаква връзка между габаритите на пушкалата и издръжливостта на нашия човек докато ги носи, но ми направи впечатление, че доста бързо грохва. За разлика от леснодостъпната информация за системните изисквания на играта (P500, видео 32MB - между другото не ми направи впечатление DH да е много тежка за машината ми: P~900, видео 32, 256MB RAM), тази за системните изисквания към нюйоркските ченгета е засекретена, но съдейки по това как бате ви Джон се задъхва от няколко секунди тичане и почти спира, колапсирайки ми се струва, че не ще да са особено големи. Това също дразни. Вкарано е, за да има повече интересни особености, разбирам това, но истината е, че само затормозява геймплея.

Накрая ще завърша с още един цитат на западния пич, който много ми допада и е нещо, което аз самият отдавна искам да напиша:

"Тези, които казват, че моята работа е най-добрата в света, бих ги карал да играят Die Hard. Има игри, които играеш, защото ги обичаш и такива, които играеш, защото това ти е работата. Die Hard е определено една от вторите и се радвам, че това ревю е вече зад мен."

ОЦЕНКА:	**66%**
Графика:	**75%**
Звук:	**70%**
Геймплей:	**65%**
Изкуствен Интелект:	**60%**
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	
Soldier of Fortune	

- Производител: Electronic Arts
- Разпространител: Electronic Arts
- Интернет: www.ea.com
- Жанр: Спортна игра
- Системни изисквания: PII 500, 128 RAM, 16 MB 3D Video

2002 FIFA World Cup

Автор: uRKO

Поредната. Футболна. Игра. Единствената свястна футболна компютърна игра. Уви.

Изхождайки от позицията на човек, изиграл почти всички излезли до момента компютърни симулации на любимия спорт смятам да ви изложа статията за настоящата игра по следния начин: първо ще се опитам да спомена всичките новости в 2002 FIFA World Cup, след това ще разгледам визията, звука, геймплея - всеки един компонент от играта, а за накрая ще оставя своето лично мнение за нея. Подхождам по този начин поради факта, че новите неща във всяко следващо творение на спортния отдел на Electronic Arts се броят на пръстите на една човешка ръка, понякога с някой и друг липсващ пръст. Тази общоизвестна истина превръща писането на статия за този род игри в едно истинско предизвикателство - с повишена трудност, а четенето предполагам... Вие си знаете. Както за пореден път ще спомена, по моему е виновна най-вече конкуренцията или по-точно казано нейната липса.

И така, време е да започваме.

Основният акцент в 2002 FIFA World Cup, както се разбира и от заглавието, е паднал върху предстоящото световно първенство, което ще се проведе в Япония и Южна Корея. Следствие на това в играта са намерили място единствено националните отбори на държавите класирали се за него. Избирате един от тях и юруш към върха. Когато спечелите световната купа с някой отбор се отключват отбори достъпни в менюто за приятелски мач - например сборен отбор на Европа.

В играта е включена възможност за стандартния приятелски мач, който служи за своеобразна тренировка преди атаката на заветната купа. Тривиално.

Едно от новите неща - все пак и такива трябва да има - са така наречените "Звездни" играчи. Това са футболисти, които притежават максимални данни в някое или няколко от уменията си. Над техните глави се появява знак - звезда - за разлика от обикновените играчи, които са маркирани с триъгълник. "Звездните" умения на тези играчи са визуализирани (май само са визуализирани обаче) с едно характерно... ще го нарека "размиване" на техните пасове, шутове или спринтове. Сещате се - примерно в "Матрицата" имаше такива ефекти - ако трябва да се илюстрира свръхнормална бързина на удара, ръката на нанасящия удара се размива по подобен начин. Така и тук - ако при шут, например, видите подобен ефект значи играчът е специалист в шутовете.

Друга новост в играта са подобрените отигравания от въздуха, като е дадена и възможност за жонглиране с топката. Понякога е доста приятно да подразните противника си, застанал в някое кюше, джиткайки на фамозното "двайсет и едно". А и по време на това изпълнение можете да решите да предприемете някое от стандартните действия - шут, центриране или пас. Определено има тръпка и красота при сполучливо изпълнение.

В графично отношение напредъкът се изразява в подобрената прилика на виртуалните играчи с реалните им прототипи, в новите, по-реални анимации на играчите, както и в точните копия на стадионите, на които ще се проведе предстоящото световното първенство. А и да не забравя - при повторенията са използвани специални кинематографични ефекти, които допринасят за детайлното проследяване на опасните ситуации.

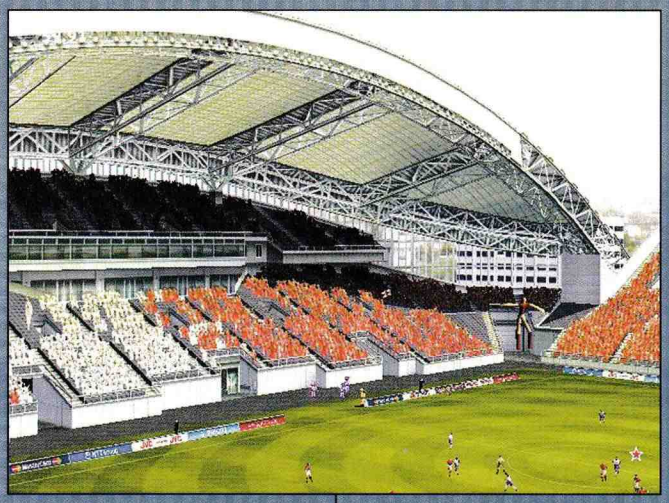
Последното полезно нововъведение е така наречения ЕА асистент. Той ще следи играта ви и ще дава съвети от типа на това кои играчи са уморени и се нуждаят от смяна, при контузия на играч директно ще ви предложи смяна на пострадалия с най-близкия по качества сред резервите. Ако "помощникът" сметне, че се затрудняваме на дадено ниво на трудност ще ви предложи по-ниска такава, както и обратното. Тази възможност е доста полезна, особено за начинаещите играчи, в подобен род игри. Толкоз с екстрите. Все пак не е малко.

Ето че разгледахме иновациите в 2002 FIFA World Cup. Като цяло играта не се различава много от FIFA 2002, особено по отношение на геймплея и изкуствения интелект. Но за това ще стане дума по нататък.

Време е да разгледаме играта точка по точка.

За графиката вече стана дума в нововъведенията, принципно, за нея могат да се кажат само хубави неща. Добре анимирани играчи, детайлно изобразен терен и трибуни. Тук-там някой светлинен ефект, непрекъснато движение по трибуните, всичко е на мястото си. Като добавим и добре разположените камери всичко става приказка.

По отношение на звука мога да кажа само една дума. Перфектен. Качествен саундтрак, чудесно пресъз-



дадени звуци по време на игра, публика с богат арсенал от викове и песни... Тук е достигнато максимално качество, при това още преди няколко издания на футболната поредица, която с непрестанно набъбващата си бройка серии вече се състезава със "Робинята Изаура" и "Есмералда".

Геймплей. Тук им е най-слабото място на ФИФИ-те. Още от самото начало, така и до днес стандартните положения са ахилесовата пета на серията на ЕА. В началото бяха головете от определено място в обратния ъгъл. След това неспасяемите задни ножици, при които нападателят заедно с удара по топката обръсваше перчема на защитника срещу него.

В последната ФИФА проблемът не е точно от това естество. Начинът на разгръщане на атаката при настоящата система за извеждащи пасове (за тези които не са запознати ще уточня: имате клавиш, с който можете да накарате съиграча, към когото сте обърнати да спринтира към вратата на противника и след това да му подадете по земя или въздух) е просто казано тромав. Няма я онази динамика привична за големите футболни спектакли. Отиграванията са прекалено бавни и лесно предвидими. Някак си все така се получава, че в повечето случаи се стига до зацикляне и практикуване на един и същ начин на игра при всяка атака. От друга страна съвсем различно е когато от тази система на игра се възползва компютъра. Особено на високите нива на трудност той е просто перфектен в пасовете и центрираниятa и се възползва много добре от тези ситуация. Освен когато и той изпадне в творческа дупка. За пример ще ви дам един случай, при който РС играчите разиграха по следния безумен начин: първо един подаде на друг през половината игрище, ония се упъти към флагчето за изпълнение на корнер, от там центрира към флагчето от другата страна на моята врата, където имаше негов съотборник, ония взе, че му върна жест и му центрира кат по конец, последва овладяване и повторение на ситуацията, и така три пъти. През това време аз гледах тъпо и си мислех. Всъщност дори не мислех, щях да падна от стола от кикот. Хареса ми и взех решението да го направя отново. След време.

Личното ми мнение за геймплея е, че настоящата система на игра е направена, за да прикрие лошия изкуствен интелект на РС управляваните виртуални футболисти. Поради тази причина единствения начин да бъде победен компютъра на най-висока трудност е да се играе с непрекъснати секири в защита, а напред да се научите да се възползвате от всяка поизгодна ситуация, като особено наблегнете на ударите от далеч, и в частност на тези с глава някъде пред центъра. Не се шегувам, има едно положение, при което противниковият вратар изпълнява аут, а вие скачате мъжки в центъра и с глава му я вкарвате... в ъгълчето на вратата. При това със скорост, на която би завидяла и бомбастичната левачка на Роберто Карлош.

Съветът ми е прост - играйте 2002 FIFA World Cup единствено в мултиплейър. Там е истината.

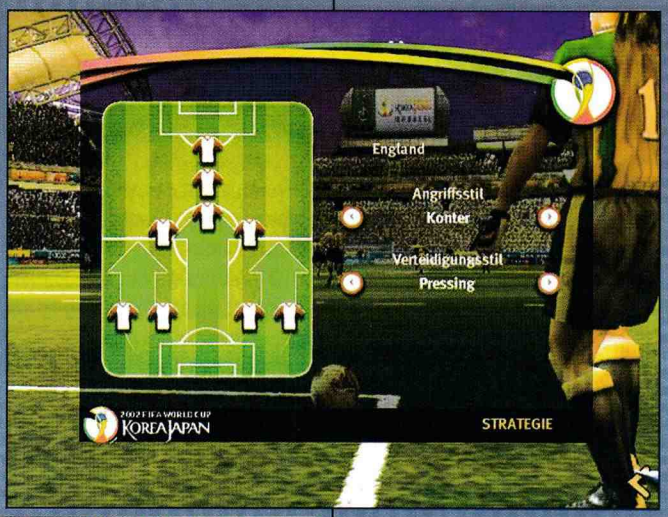
Според мен всяка нова игра от серията става почти винаги най-добрата футболна игра за РС до момента - подчертавам "за РС", тъй като за конзоли има доста по-добри футболни симулатори. Явно притежателите на конзоли още дълго ще ни гледат с пренебрежение и ще се радват на творенията на KONAMI и SONY. На всеки от вас препоръчвам ако някога му се отвори възможност да си направи труда и поне да види PRO Evolution Soccer или This Is Football 2. Първата от тях е най-добрата симулация на футбол правена някога - всеки мач тук е различен, свободата на отиграванията е потресаващо разнообразна, трудно могат да се видят два еднакви гола дори да играете с часове, а втората е един от най-добрите аркадни игри - много голове, динамика, кеф.

И накрая няколко съвета за начинаещите:

Измерител на силата - при подаване, шут или центрирате на екрана се появява измерител на силата. Когато задържате съответния бутон силата на отиграване ще се повишава. За максимална точност и сила на удара трябва да се научите да пълните измерителя най-много на 80 процента от скалата.

Извеждащи спринтове и извеждащи пасове - за да отиграете такава ситуация трябва правилно да прецените силата и посоката на паса си така че той да попадне на пътя на спринтиращия ви съиграч.

Залъгващ опит за шут - става като задържите едновременно Z и C. Така можете да залъжете противника и моментално след това да последва финт или пас.



Финтове - стъпка встрани (кликване на E), финт встрани (двойно кликване на E), обратен финт (задържане на W и кликване на E), обратен финт с изтегляне (задържане на W и двойно кликване на E).

Жонглиране с топката - освобождавате всички клавиши и след това задръжте E. От тук нататък сте вие.

Късмет.

ОЦЕНКА:	87%
Графика:	90%
Звук:	95%
Геймплей:	80%
Изкуствен Интелект:	75%
Мултиплейър:	85%
Прилича на:	
FIFA Football 2002	

- Производител: **Gray Matter**
- Разпространител: **Activision**
- Интернет: **www.universeofheroes.com**
- Жанр: **Екшън от трето лице**
- Системни изисквания: **PIII 700, 128 RAM, 32 MB 3D Video**

Spider-Man The Movie

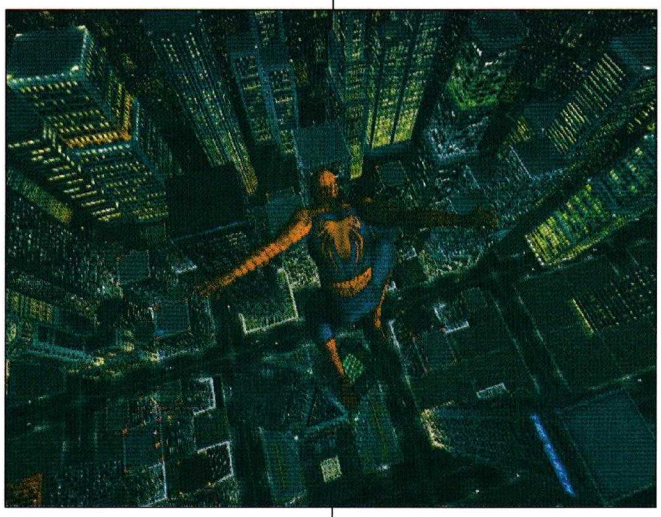
Автор: Balrog

Играта е прекрасна, божествено красива с великолепни FMV-та, но само това.

Предварително искам да се извиня на всички, които ще съберат смелост да прочетат долните редове.

Тази статия, скъпи ми читателю, се роди в последния ден от дългото, плодотворно и безпаметно тридневно Гергьовденско празнуване (надпиване). Пред маса, привела снага под тежестта на отрупалите я ястия. Сред весела компания и настроение и, разбира се, атракцията на нощта - динозавърът на българската рап-сцена - Х'лебта, чийто МЕДен глас раздра нощна София някъде около 23:00 часа, заваляйки римите, родени от общите му поетични напъни заедно с О'свободения...

На такива места обикновено се раждат странни идеи, пропити със свой собствен дух. Тази, която се роди в моето съзнание бе подозрението, че създателите на Spiderman - The Movie са изкарали поне една седмица на трева и други по-тежки опиати, обилно полети с алкохол, като за развлечение са гледали филма за Човека-паяк поне 30 пъти. И тази жертва само и само за да направят играта...

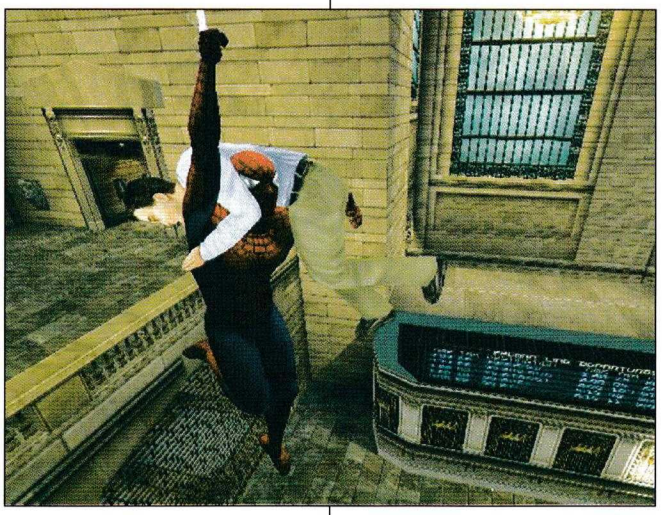


Историята

Сега, след като Ви предупредих, мога да започна, както си му е редът - с историята. Сюжетната линия на играта е повтаря тази на игралния филм, който пък се базира на анимационните сериии (и това не е правописна грешка!) и оригиналните комикси. Ето за какво иде реч в кратце: Питър Паркър живее при леля си и чичо си. Съвсем нормални хора и той е съвсем нормален младеж. Всичко е като в третокласен американски сапунен сериал до момента, в който младият Питър пострадва по време на показен експеримент. В крайна сметка се оказва, че наш'то момче се сдобива с подобрена ДНК структура. Така се ражда Човекът-Паяк.

В началото той си е най-обикновен човек; нищо човешко не му е чуждо. Страстта към парите го извежда на ринга, където, използвайки новопридобитите си способности, Питър заработва солидна сума пари за норматив. Безскрупулен и неебателен - такъв е той в началото на играта. Такъв го виждаме и по време на първата анимация. Впоследствие ще се запознаем и с другото му амплоа, това на агресивен и настървен преследвач - съдник, хо-дещо възмездие. Това, докато търси отмъщение за смъртта на чичо си. За финал - хоп - превръща се в божа кравичка и търчи (пардон, лети) насам-натам в опитите си да помогне на кого ли не. Кошмарно мекушав. Ужас.

Казах "вкратце" бе, приятели, да не искате да изпиша роман.



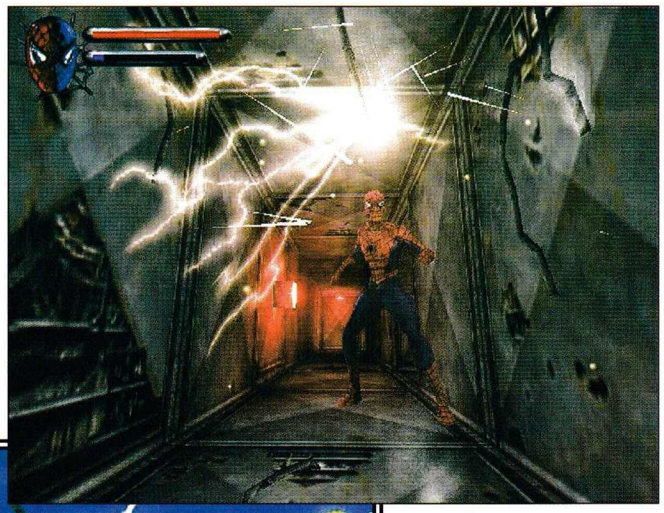
Играта

Тя представлява "достоен" наследник на предния SpiderMan - нещо средно между Flight Simulator, 3-rd person Action и аркаден тупаник със садо-мазохистичен оттенък и всичко това поръсено с най-своенравната и отвратителна "свободно управлявана камера" в историята на компютърните игри като цяло (сигурен съм, че всеки от вас си има свой собствен номер едно в категорията "кошмарна камера", но, зареден с пресни впечатление, мога да кажа, че за мен Spiderman се е бетонирал еднолично на върха)

Нивата в играта са два типа - такива, които се минават за две до десет минути на предпоследна трудност (общо са пет) и такива, които се минават в разстояние на един до три дни монотонно повторение на дадено действие, докато "хване диким". Странна работа, по едно време бях готов да се закълна, че никой не е играл тези нива преди да пуснат играта - дотолкова травмиращи и безсмислени бяха. Иначе са разнообразни - от покривите на града през метрото, до градската камбанария, пътят е дълъг, но славен и осеян с много болка. Разнообразни ли казах? Излъгах. До средата на играта са разнообразни; после всичко прераства в неспирно състезание между небостъргачите на най-нещастния град в света с разни зловредни катили. А то, състезанието, е убиец на нервни клетки. Защото се борите предимно с часовника, а някак между другото залавяте и по някой парцалив бандит (Шокър, Лешояда, Грин Гоблин), който незнайно защо е решил да избяга от вас, затривайки половината град. Еднакво монотонно и напълно безсмислено упражнение. Летите си вие наоколо, впивайки вярната си паяжина високо в облаците и гоните злите сили между сградите. Последните от време на време се спират да гръмнат нещо - я огромен билборд, я някоя водна кула или каквото там друго може да падне. Като направят някаква поразия, на

нашето момче се пада честта да лепи счупеното. Добрината ви обаче остава инкогнито, най-вероятната похвала, която можете да получите, прелитайки си между два небостъргача, отстоящи на не повече от 3 метра един от друг, е да чуете как някой на стотина метра под вас казва: "Леле, майче, ский, т'ва е оня гламавият Спайдърмен". Как да не се втурнете да спасявате града, кажете ми?!

На фона на постната и сшита с бели конци история, ужасяващата



камера и отвратителните вокални резерви на героя ви (ах, как наругах човечеца без причина, че е крайно ерудиран за супергерой и може да говори с Изречения и знае поне 20 крилати фрази, от сорта на "Ела тука бе, фъркат идиот, ш'ти оскубя перцата", "Ей, Лешояде, майка ти не те ли е учила, че да се краде е грях?"); та на този фон изпъкват няколко прекрасни, сами по себе си, елемента. На първо място е външният вид на играта, а той е на доста добро ниво (друг е въпросът дали системата ви ще се примири с това визуално пиршество). Определено заслужава да се види: огромните небостъргачи, нощният град, осеян с неонови реклами, прехвърчащите лазери и бомби, раздиращи небето между корпоративните сгради... Красиво, спор да няма. Това обаче е най-големият плюс на Spiderman. Уупс, пак излъгах - най-хубавото - това са FMV-тата. Иначе казано, междините анимации са великолепни, само заради тях си заслужава да играете играта, стига да имате резервни нерви и втори монитор (първият ще сдаде багажа, докато гоните Лешояда из града).

Сега, след като излях огромна част от жлъчта си, мога да си призная, че играта не е чак толкова лоша:

Хубав саундтрак (на който не можах да се насладя качествено, защото междувременно бях зает със задачата да се държа на "висота", избягвайки "подаръци" от всякакъв род).

Богат набор от комбота - двайсетина. Проблемът е, че след 6-то ниво те спират да се ползват - рядко се налага след това да се справяте с противниците собственоръчно, обикновено си ги отстрелвате с паяжината. Като стана въпрос за нея, та се сетих: с паяжината ще можете да правите всичко, което аверът прави в анимационния филм, че и малко отгоре. Тя е незаменима при преминаването между покривите; с нейна помощ се спускаме от тавана, висейки с главата надолу. Когато впримчим враг с лепкавата материя е истинско удоволствие да го гледаме как си подскача наоколо, напрягайки мишци да я разкъса. Освен тези добре познати ни прийоми с паяжината можем да пуцаме вразите и да им нанасяме щета. Особено ефективно е това срещу ниско прелитащ ГринГоблин. Само като видите как се стяга паяжината върху крилото му, как двигателят почва да дави, ви става едно такова благо на душата, направо не е истина!

Чудя се дали има смисъл да говоря още. Предполагам, че за игралите първата част това продължение няма да донесе някакви кой знае какви по-нови емоции. За всеки случай ще кажа, че каквото и да съм пропуснал за това заглавие можете да го прочетете в статията на Snake за предишния SpiderMan.

Все пак, преди да приключа, нека преговорим:

Филмчетата са яки - ама не просто яки, а покъртително разкошни. Не са с енджина на играта - поне в това отношения Spiderman ярко се

откроява сред всеобщата посредственост. Все едно гледате анимационно 3D филмче. Играта е смазваща като визия, но си иска своето, за да й се насладите. Управлението би било поносимо, ако не беше безумната камера. Музиката е приятна. Комботата са много, ефектни са и, разбира се, крайно неефективни, с оглед на безпредметността на съществуването им. Героят се опитва да бъде духовит, но е предимно скучен и монотонен. Историята е плоска, клишираня, дори и за жълтата преса не става, но в тези дрешки...

Ей, забравих. Как можах! Има и жена. Жена, разбираш, една такава, дето нашто момче само я разнася на ръце от гърба на огромна надуваема панда до близкия покрив и от горящия мост на негорящия мост. И какво си мислите, че получава за това безкористно геройство, а? Една целувка? Не, разбира се. Две. Две, ама с любов: от Мери Джейн, любовта на близкия приятел и състудент, който по съвместителство се явява син на Големия Лош - Грин Гоблин.

И най-странното е, че като отделни компоненти и разглеждана в разфасован вид играта има почти всичко, за да бъде едно прекрасно заглавие, дори клишираната история се вплита по един подходящ начин. Спойката обаче, съвкупността, сглобената цялост куца и с двата крака. Дали стремежът на създателите да покорят всички платформи (ако не е станало ясно все още да кажа все пак, че играта е емулирана за PC, иначе си е конзолна), хвърляйки усилията си повече в тази посока, отколкото в изпипване на геймплея е изиграл своята отрицателна роля, не бих могъл да кажа, но каквато и да е причината последствията са... ще се изразя меко, ще кажа просто: разочароващи.

ОЦЕНКА:	59%
Графика:	90%
Звук:	80%
Геймплей:	40%
Изкуствен Интелект:	70%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Spider-Man

Counter-Strike 1.4

Автор: Alex III

След дълга пауза най-сетне излезе новата версия на Counter-Strike. От Sierra се заканваха, че в играта ще има сериозни промени, а не само оправяне на грешки. Струваше ли си чакането?

Програмистите са свършили доста сериозно количество работа, само че още не е ясно доколко смислен ще се окаже трудът им. Въпросът е в това, че най-големите промени в Half-life и Counter-Strike не могат да се забележат с просто око, а се крият някъде под повърхността. Да започнем обаче с по-очевидните неща.

Добавени са две нови карти - cs_havana и de_chateau. Направени са така, че почти успяват да загладят бръчките около очите на старичкия енджин - карат го да изглежда като нов. Само че външният вид отдавна не е фактор, който има значение за играчите на Counter-Strike. Все още е рано да се оценят по-точно игралните качества на нивата. Нека мине още малко време, и ще си проличи дали някое от тях ще се наложи сред играчите наред с класика като de_dust, cs_italy, de_inferno. Засега ще кажа само, че cs_havana и de_chateau изглеждат обещаващо.

Обаче дали има нови карти или няма, и как се играе на тях, не е от толкова съществено значение. В играта са настъпили по-дълбоки изменения, свързани с природата на геймплея. Най-сериозното от тях е премахването на възможността за "засилване" (strafe jumping, bunny hopping) по един особено брутален начин. Знаете ли вече какво се случва, когато се приземите при падане от повече от двайсетина сантиметра? За момент почти спирате на място... Вярно, това със сигурност ще елиминира желанието ви да скачате наоколо като на купон с безплатно екстази, обаче балансът на цялата игра се променя страхотно. Какво се случва с нивата, където просто се налага да се направят няколко скока, за да се стигне на позиция за контакт с врага? Ако броят на скоковете за двата отбора беше еднакъв, нямаше да има чак такива проблеми. Обаче в общия случай само на хората от едната страна се налага да правят акробатични изпълнения, докато другите спокойно си тичат по равното. Съответно, едните - тези, които трябва да скачат - се забавят със секунда-две. В много от нивата рундовете се решават от това кой пръв ще се окаже на стрелкова позиция преди да се срещнат двете страни. Когато се бият умели играчи, секунда или две закъснение представляват разликата между живота и смъртта на целия отбор. Ще трябва да мине известно време, преди стратегиите за игра на различните карти да се наместят според новата физика на движение.

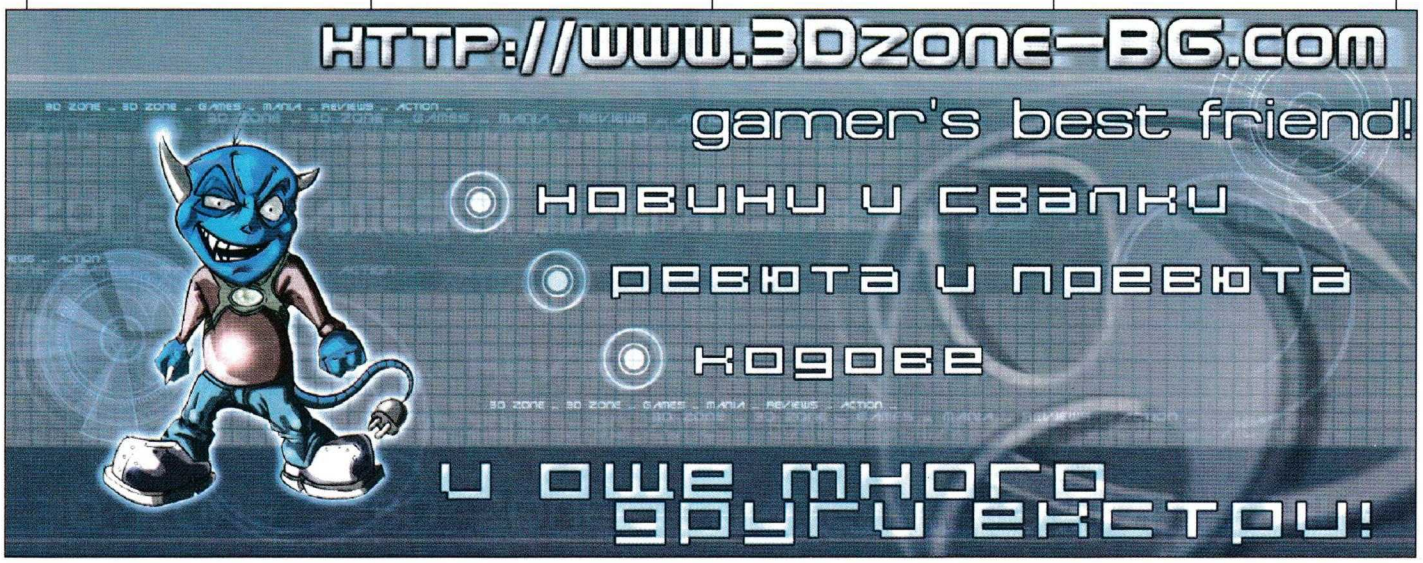
Внесена е промяна и в точността на стрелба с пистолет. В списъка с изменения пише, че става дума само за стрелба по време на скок, но аз добивам впечатление, че в момента с пистолет в ръка човек изобщо улучва полесно, отколкото по-рано.

Други новости са свързани с т.нар. observer mode - когато наблюдавате играта след смъртта си. Добавена е възможност за показване на плоска карта на цялото ниво, и с червени и сини символи ще следите играчите на двата отбора, които можете да забележите от наблюдателната си позиция в момента. А ако не ви е интересно да гледате само кръгчета върху картинка, можете да си включите и нормалния изглед в малък прозорец в горния ляв ъгъл на екрана. Готино.

Към обичайните изгледи е прибавен и такъв от първо лице на някой играч - вече можете да гледате на собствения си монитор точно това, което вижда кой да е ваш съотборник. Така се придобива много добра представа за стила на игра на хората около вас, научават се трикове... А освен това си личи дали човекът е чийтър, или не.

Всъщност, с това са свързани най-сериозните промени в играта. Точно затова излизането на новата версия отне толкова време - понеже програмистите от Sierra са били заети с включването на защита срещу чийтъри и "хакери". Доколко тези защита си е струвала усилието ще покаже само времето. Засега обаче на големите сървъри на Headoff, където нечестната игра винаги е била проблем, не се забелязват хора със съотношение kills:deaths от сорта на 30:1. Ще видим още колко време ще се задържи това положение, но поне началото е окуражаващо.

Независимо от резултата обаче, усилията на Sierra да се преборят с нечестната игра са показателни. Те представляват крачка в правилната посока в развитието на онлайн забавленията въобще. Да се надяваме, че и други фирми ще последват примера им. А относно другите промени в геймплея на Counter-Strike - ще ни трябва известно време, за да свикнем, но в крайна сметка пак ще има да прекарваме безсънни нощи в стрелба из нивата. И когато дойде следващият пач, отново ще бъдем недоволни от измененията. Човек се отнася с недоверие към всяка промяна в нещата, с които е свикнал.

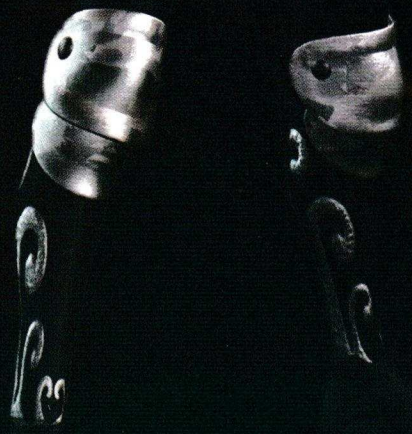


компютърен клуб

Z МАСКАТА

80
стотинки на час

- 50 компютъра
- Pentium III 667Mhz
- 128MB Ram
- GeForce 2 32MB
- 19 CTX монитори
- уютна атмосфера
- кафе-бар
- най-новите игри



ул. "" Д-р Стефан Сарафов" No 24 , тел. 953-41-29 , GSM: 087/ 23-80-45

- Производител: **Bethesda Software**
- Разпространител: **Bethesda Software**
- Интернет: **www.morrowind.com**
- Жанр: **ролева игра**
- Системни изисквания: **PIII 600, 128 RAM, 32 MB 3D Video**

Morrowind

Автор: Whisper

Най-сериозната заявка за ролева игра на годината до сега

Morrowind е третата игра от поредицата Elder Scrolls. Тези от вас, които са играли някоя от първите две игри - Arena и Daggerfall - знаят какво могат да очакват от това заглавие. Тези пък, които никога не са имали удоволствието да се потопят в света на Тамриел вече нямат никакво основание да се дърпат. Защо ли? Ами много просто - защото, освен че предлага огромен игрален свят, който е изцяло нелинеен и предлага между 100 и 200 часа стойностен геймплей, Morrowind е и най-красивата игра, украсявала компютърните екрани за последните години. Знам, че в миналия брой се изказах почти по същия начин и за Dungeon Siege, но това си беше за миналия брой. Сега вече короната краси Morrowind. Най-радостното в случая е, че имам повод да залепя определението "най-красива" на две поредни ролеви игри, при все че заглавията от този жанр никога не са се славели с красива графика, а по-скоро са наблягали на увлекателния геймплей. Е, Morrowind има и двете, при това в изобилие.

В началото на играта вашият герой се намира на борда на имперски кораб, където е окован във вериги. Обратно на очакванията да бъде продаден в робство, той е свален в пристанищното селище Сейда Ниен. Следва може би най-елегантното и естествено създаване на герой, което съм виждал досега в ролева игра. След като слезете на брега поредица от стражи, както и местното официално лице ви превеждат през генерирането на персонаж под формата на регистрация. Първо ви питат за името, след това си избирате расата (измежду 11 различни), а най-накрая уменията и показателите. За последната част са ви предложени три различни подхода, в зависимост от предпочитанията ви. Най-лесният е да изберете някой от предварително създадените 21 класа. Вторият начин е подобен на този от Ultim-ите на времето - официалното лице ви задава десет въпроса, отнасящи се до хипотетични ситуации, и на базата на вашите отговори ви казва към какъв клас клоните. Третият и най-интересен начин е самостоятелно да си изберете уменията и показателите, генерирайки свой собствен клас, като в прерогативите ви фигурира дори възможността да му дадете име.

Тук обаче е редно да направим едно кратко отклонение за онези от вас, които не са играли предните две

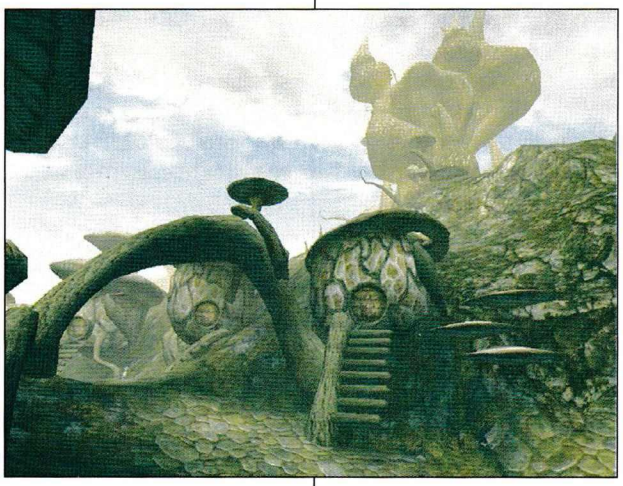
игри от поредицата. В Elder Scrolls вие не създавате магьосник, боец или крадец, а по-скоро създавате макет на персонажа си, състоящ се от двадесет и седем умения и десет основни показателя. От всичките умения пет са основни, пет са второстепенни, а останалите минават в графата разни. Уменията имат цифрово изражение от 1 до 100, като основните пет са в границите измежду 35 и 50 точки в началото на играта. Уменията се подобряват с използването им, като напредъка в основните умения е най-бърз, малко по-бавен при второстепенните и най-бавен при останалите. Това до голяма степен означава, че от избора ви на умения в началото на играта ще се определя и начинът ви на игра впоследствие, а също така и силните ви и слаби страни.

Добавяте расата, знака под който сте роден и пола - всеки от тези елементи предлага модификации към уменията или показателите ви (специални предимства и по някои и друг недостатък) - и вече имате завършен персонаж.

След като приключите със създаването на героя/героинята си, местният пристав ви връчва един пакет и ви насочва към някои си Кайус Кодес в близкия град Балмора и ...

толкова. Оттук насетне вие сам ставате господар на героя си, като имате пълна свобода на действие. Можете веднага да се впуснете по главната сюжетна линия, чието изпълнение ще ви отнеме нейде около 100 часа. А можете и да тръгнете свободно да изследвате и бродите из огромния игрален свят, което ще добави още към 100 часа игрално време.

Тук трябва да отбележа една доста любопитна подробност за играта - в нея има над 300 странични куеста, като за да видите и минете по-голяма част от тях ще ви трябват минимум 1000 часа игра, и пак ще има такива, които ще пропуснете. Особено държа да отбележа невероятното разнообразие на самите куестове. Като се започне от кражба и саботаж, премине се през класическите пощаджийски куестове от типа "отиди до еди-къде си и ми донеси еди-какво си", през проследяване или пък охрана и се стигне до любимите на всички ролеви играчи хладнокръвни убийства. Представете си следната сцена. Един от жителите на Сейда Ниен споделя с вас подозренията си, че друг местен жител, да го наречем "Мистър X" (хехехе), има нещо като мини-трезорче нейде в или около селището. Та същият този наблюдателен местен жител ви предлага да проследите "Мистър X" до тайното му скривалище и ако откриете някакви пари да си ги поделите. Приемате задачата, заемате удобна позиция за наблюдение, изчаквате да падне мрак и започвате да търсите с поглед потайния "Мистър X". Много скоро го виждате как буквално се прокрадва бавно в тъмнината. Криволичейки насам-натам - сякаш се опитва да се отърси от евентуални преследвачи - той постепенно стига до тайника си и оставя нещо в него. След като си тръгва,



вие навестявате трезора му и най-безочливо задигате скътаните там пари. Естествено може да отидете и да дадете половината на "партньора" си, а можете и да направите като мен - да ги задържите.

Както споменах по-горе, имате пълна свобода на действие и това в особена степен ще си проличи при изпълнението на куестовете. Винаги ще имате повече от един подход към изпълнението на всяка една задача. Дали ще използвате сила или магия, потайност или обаяние, всичко зависи от разположението на духа ви и комбинацията налични умения и подръчни магии/отвари/предмети.

Тези от вас, които предпочитат да се придържат към основната сюжетна линия ще останат доволни от нейната дълбочина и увлекателност. Като начало ще трябва да разберете защо императорът ви е пратил в този край, а след това ще трябва да се постараете да изпълните възложената ви от него мисия. По пътя си към тази цел ще се натъкнете на над две хиляди NPC-та, които макар и да не са съвсем уникални, имат достатъчно специфични разлики, за да пресъздадат коректно и убедително характерните местности и култури в игралният свят. Очаква ви дълга история, описана надлежно в десетките книги, на който ще попадате по време на приключенията си; изненадващо много и заплетени интриги.

През по-голямата част от играта ще бъдете сами (ще имате възможности да си набавите "другари", но няма да ви казвам как), като на фона на огромния игрален свят може на моменти да се почувствате самотни. Това до известна степен се дължи и на относителното безличие на срещаните по пътя ви NPC-та, които са различават един от друг предимно по външния си вид. В различните населени места почти всички управлявани от компютъра персонажи имат идентични реплики и разговорите с тях преминават по монотонен начин, свеждайки се до щракането върху различни теми от разширяващ се при споменаването на ключови думи списък. Неприятно впечатление прави фактът, че NPC-тата в Morrowind просто стоят на едно място или се разхождат в доста ограничен периметър. Не се наблюдава никакво по-специално взаимодействие помежду им, никаква цел или смисъл от присъствието им в играта. Дори когато навестите някоя кръчма, дом, каквото и да е обществено място ще забележите, че персонажите просто стоят на едно място, вместо да разговарят или да се опънат удобно в любимото си кресло или пък да се вглъбят в любимата си книга. Тези не особено съществени недостатъци по никакъв начин не пречат на геймплея, но отнемат много от "реалността" на света.

И тук, както в повечето ролеви игри, трупането на опит и вдигането на нива е в основата на игралния процес, но в Morrowind-а има една много важна особеност. Качването на ниво е пряко свързано със системата на уменията. В по-голямата си част ролевите игри награждават играчите си с точки опит за убиването на създания и решаването/изпълнението на куестове. В Morrowind това става чрез използването на наличните умения на героя ви, като развитието на основните умения има най-голям принос към достигането на следващото ниво, следвано от това на второстепенните и другите умения. Поради характера на системите си за вдигане на нива другите RPG-та не оставят на играчите кои знае какъв избор за начина на игра. В повечето случаи не можете нормално да развиете персонаж, който да разчита да речем на дипломация или потайност, просто защото играта тъй или иначе изисква да се биете за да трупате опит. В Morrowind обаче ако искате да играете крадец, вдигате нива като крадете. Ако искате да играете магьосник вдигате нива като правите магии, и т.н. Това е доста

логична и разумна система, която пасва идеално с игралното преживяване и концепция.

За съжаление тук на преден план излиза един от по-сериозните проблеми на играта, а именно недоразвитостта на концепцията на някои от уменията. Да вземем например Speechcraft. В зависимост от това колко сте убедителен в разговорите си, можете да очаквате различно отношение и реакции от стоящите срещу вас събеседници. По време на разговорите имате възможност да прибягвате до ласкателства, заплахи и обиди, както и до подкупи, с цел постигане на определени резултати. За жалост под цялото това - наглед богатство от възможности - се крият зле прикрити математически зависимости, базирани на умението ви Speechcraft и действащи на принципа на хвърляне на зарове. Ако хвърлите слаб зар всичките ви усилия отиват напразно и благоразположението на събеседникът ви към вас намалява. Това обаче не е никакъв проблем, защото ако продължите да се опитвате достатъчно дълго, евентуално ще успеете да реализирате няколко последователни успешни опити и ще се реабилитирате. Този процес, освен че е безсмислен, е и доста смешен, тъй като при непрекъснати опити да подкупите даден персонаж, той или тя постоянно ще си сменя отношението към вас - веднъж ще ви се разсърди защото я обиждате с подкупа си, а в следващия момент ще ви прибере парите и ще ви благодари.

Друга забележка, която бих си позволил да отправя към играта е опошляването до голяма степен на обезвреждането на капаните и отключването на заключени врати и сандъци. Тези важни аспект от фентъзи игрите тук са сведени до безличност. Независимо от това какъв персонаж играете, вие винаги ще знаете кога на дадена врата или сандък са заложени капани. След като установили наличието на капана, вадите инструмента за обезвреждане (probe) почвате да щракате върху целта докато успеете. Макар и при много нисък показател на умението Security шанса да обезвредите капана да е много нисък, никога, ама абсолютно никога няма вероятност да активирате капана поради ваша грешка. При ключалките ситуацията е аналогична. Само дето капаните по принцип би трябвало да са доста опасни и трудно откриваеми.

Към негативите на играта могат да се добавят още изключително неудобният дневник, който вместо да ви помогне бързо да намерите някаква информация със завиден успех успява да стори точно обратното. С течение на играта се оформя като проблем и наличието на доста ограничени налични пари у търговците. В началото това изглежда съвсем логично, но колкото повече навлизате в играта, толкова по-трудно ще успявате да намерите къде да продадете спечелената с тежки битки скъпа екипировка или плячка.

Но както сами можете да се убедите, тези проблеми са относително незначителни и стига да осъзнавате тяхното наличие в играта те по-никакъв начин не могат да развалят удоволствието от изследването на огромният и прекрасен свят на Morrowind.

А това удоволствие, повярвайте ми, е огромно. Освен елегантната система с умения, обширния игрален свят и абсолютната нелинейност за играта, за това удоволствие в огромна степен допринася и великолепната графика на играта. Всички игрални персонажи изглеждат великолепно, всеки един от тях със специфично лицево изражение и изключително детайлни дрехи или броня. Има още какво да се желае от анимациите на персонажите, но и това не е болка за умиране. Това обаче, което ще ви вземе дъха са сцените на открито от заобикалящия ви свят. Изумителните ефекти, от проливните дъждове и пясъчните бури до водните пространства, изглеждащи толкова истински че ви карат да чувствате жажда, придават неповторимо реалистична атмосфера на играта. Тук трябва да отбележа и фактът, че абсолютно всеки един обект в играта е разположен ръчно на мястото си - няма автоматично генериране на местности или обекти. Всеки един от над 300 000 игрални обекта е поставен на мястото си на ръка и с определена причина. От тези 300 000 обекта над 10 000 са предметите и обектите, които персонажът ви може да използва, в това число различните видове оръжия, брони, свитъци, отвари, магии и др.

Всъщност смятам да спирам дотук. Надявам се това, което споделих с вас на тези страници да ви е било от полза. Тези от вас, които са играли някоя от предните две игри от поредицата едва ли ще имат нужда от убеждаване да се захванат с Morrowind. А на тези от вас, които не са играли нито една от игрите от Elder Srolls им препоръчвам да направят това, което аз всеки момент ще сторя - да си заредят Morrowind-а и да се потопят в един епичен игрален свят, предлагащ почти неограничени възможности за игра.

ОЦЕНКА:	89%
Графика:	90%
Звук:	85%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	91%
Прилича на:	

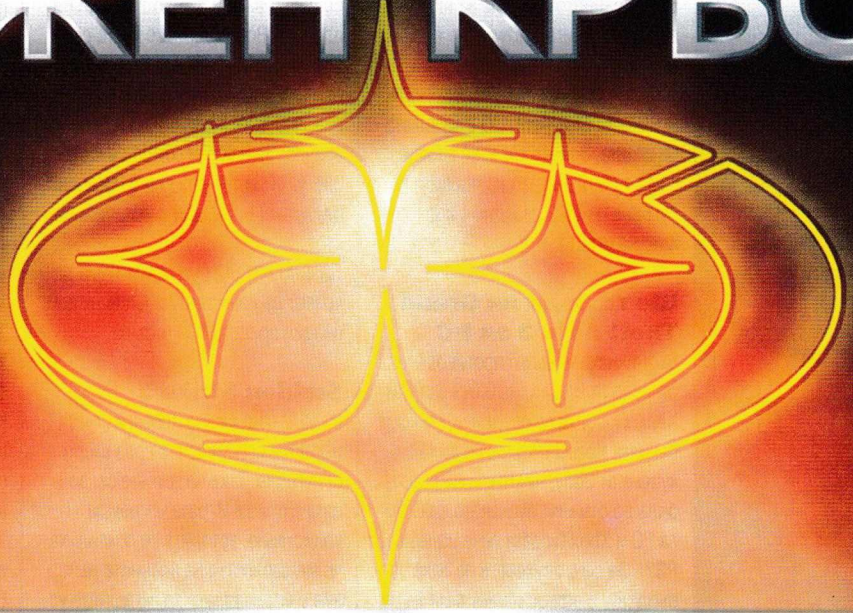
Counter-Strike, Strike Force

POSITION

УЛИЦА "РАЙКО АЛЕКСИЕВ" №13

ЗАД КИНО ИЗТОК

CLUB ЮЖЕН КРЪСТ



- ИНТЕРНЕТ НАЕТА ЛИНИЯ САТЕЛИТНА ВРЪЗКА
- 75 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
  ATHLON XP 1700+, 256DDR, GEFORCE2 TI 64DDR
- 9 ЗАЛИ/ ПУШАЧИ, НЕПУШАЧИ
- КЛИМАТИК ВЪВ ВСЯКА ЗАЛА
- 3D ШУТЪРИ, СТРАТЕГИИ, СПОРТ, RPG, ADVENTURES, RACING И ДРУГИ
- HEADOFF СОБСТВЕНИ COUNTERSTRIKE СЪРВЪРИ
- 1 ЧАС/ 1 ЛЕВ, ИГРИ И ИНТЕРНЕТ
- ТЕЛ. 713 761

TARGET ИЗИГРАЙ РЕАЛНОСТТА

WWW.ClubSouthernCross.com

- Производител: **Adventure Soft**
- Разпространител: **Vivendi Universal**
- Интернет: **www.simon3d.com**
- Жанр: **приключенска**
- Системни изисквания: **Celeron 333, 64 RAM, 4 MB 3D Video**

Simon the Sorcerer 3D

Автор: Groover

Новата версия на Simon предлага ужасна графика, един кубик бъгове и черен хумор

Аоживяхме го и този момент! Тийнейджърът всезнайко с островърхата шапка и рокля ... пардон РОБА отново да заприпка из екраните на мониторите ни. Честно казано почти бях загубил надежда. Историята на Simon 3D почти прилича на тази на Duke Nukem Forever. След крайно успешната втора част, Adventure Soft започнаха работа над третата и, естествено, действието се развиваше отново във второто измерение. За съжаление, тогава се случи бумът на 3D-то и всичко живо се юрна в надпревара да намести заветната тройка в заглавието си. Скромната игра на Adventure Soft не намери разпостранител, който да я спонсорира и хората от Приключенския Софтуер се заеха за работа отново. Този път по 3D версията на играта. Както се казва, "Залудо работи, залудо не стой". Simon 3D тъкмо бе почти готов, когато излезе нов DirectX, а с него лъснаха и някакви грандиозни бъгове в енджина на Adventure Soft. Оказа се, че грешката е толкова генерална, че единственият изход е да се пренапише кодът на програмата, резултатът от което намери изражение в нови, дълги месеци чакане. Добавете и трудната, почти непосилна задача да се намери разпространител за приключенска игра - жанр, който е на смъртния си одър, и ще получите една нерадостна картинка. А си мислите, че вие имате проблеми!

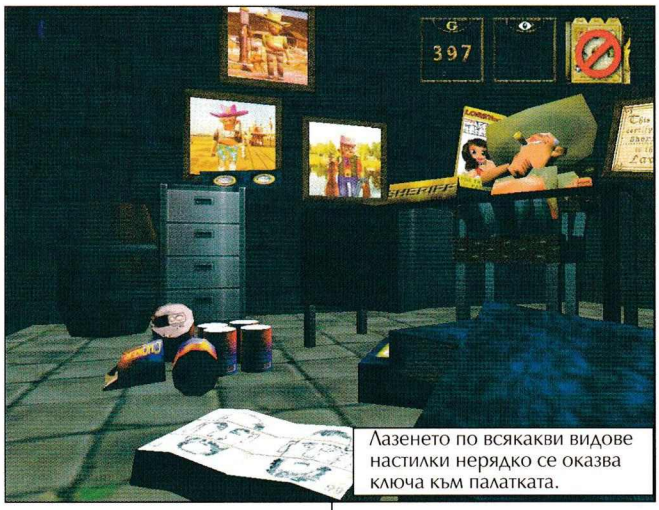
И така, с няколко годишно закъснение, малко попропуснал великденския бум на качествени заглавия, Simon 3D се яви с цялата си... ъъъ... прелест? След няколко часа игра и поредица от подмятания, включващи доста близки контакти с някои членове от родата на програмистите бях убеден, че по-добре тази игра да не беше излизала изобщо. Грозната графика (за това малко по-долу) и армадата от бъгове, все още неизтребени от пач, са само две от нещата, които могат бързичко да ви откажат от Simon 3D. Което би било груба грешка, но затова след малко. Да се върнем на бъговете. Казват, че хлебарките са най-издръжливите същества на планетата, а може би и най-многобройните. Мисля, че програмистите на играта са намерили начина да избавят човечеството от тях. Необходимо е просто всички хлебарки да се съберат на едно място с буболечките (бъговете) разхождащи се из софтуера на Саймън и да почнат да се надпреброяват. Мисля, че хлебарките ще умрат от срам просто. Само ще ви кажа, че три дълги часа стоях, чудейки се какво точно да направя на първа глава, докато накрая не открих, че не мога да стрелям по дървото на живота, заради най-обикновен бъг. Изхвърляния в Windows по време на игра също не са рядкост. Към бъговете ще добавя и накъсването на играта на 1024 на 768 точки разделителна способност на Pentium III 1GHz с 256MB RAM (при положение, че реално няма нищо, което да товари чак толкова машината), както и много още други, които няма да изброявам. На хлебарките може и да сме им намерили колая, но за бъговете в STS ще трябва атомно оръжие. Или нов енджин. Явно с наличието на кадърни програмисти нещата в Adventure Soft яко куцат.

Остроумният диалог е запазена марка на Simon The Sorcrer сериите

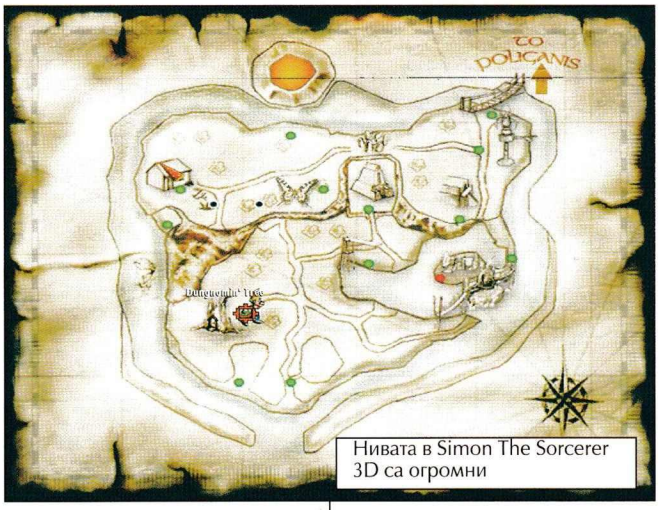
Графиката, за която вече стана дума, не е просто грозна. Да я квалифицираме така е все едно да кажем, че Ламборджини Диабло е прилична кола. Simon 3D изглежда по един изключително-, мега-, ужасно грозен начин. По начин, които биха описали в учебниците на младия садист. Всичко е толкова ръбесто и недетайлно, че човек се чуди, дали уродливостта не е някакво специално изискване, което трябва да бъде спазвано с неистово постоянство. Хората в играта са представени като купчина полигони, разположени така, че предмишниците им да представляват някакви пръчки, които потъват в лактите, а самите юмруци са правоъгълници с прекарани чертички по тях. На всичко отгоре лицето на Саймън е с изразителността на китайски булдог. Има няколко лицеви гримаси, но като цяло те представляват отваряне и затваряне на очи и мърдане на устни върху абсолютно еднаква и неподвижна текстура, представляваща останалата част от "фейса" на лирическия ни герой.

И точно това е моментът, в който стигаме до грешката, която бихте направили ако досегашните ми думи ви накарат да зачеркнете играта от списъка на интересуващите ви заглавия. След тази ода на отрицанието, подхранила ви може би с впечатлението, че размахвайки пръст като обвинител ще продължа по същия начин докато не разнебитя играта елемент по елемент и оставя трупа й да лежи безмълвно на

Ио-йо-то ще ви помогне да взимате различни предмети извън обсега ви.



Лазенето по всякакви видове настилки нерядко се оказва ключа към палатката.



Нивата в Simon The Sorcerer 3D са огромни

белия лист, май е редно да дадем думата на ответната страна - защита. Поради липсата на друг със задачата ще се наема пак аз. Не че няма в какво още да упрекнем STS, но както казах и преди - тя е представител на един умиращ вид, автоматично включена в Червената Книга - дори само заради това си струва да й дадем шанс. По принцип не съм чак толкова състрадателен, но нали винаги сме твърдели, че повече от графиката в една игра е важен геймплеят, а този на Саймън, струва ми се, има няколко достойнства, които силно накланят везните в негова полза.

Първото от тях е бруталното чувство за хумор. Явно годинките и проблемите по създаването му са си казали думата - Саймън е най-саркастичният и черноглед кучи син (главен герой в компютърна игри), който досега съм управлявал. От Adventure Soft са успели неусетно да сменят имиджа на младия и симпатичен магьосник. Сега той прилича на някакъв отявлен отрицателен герой. Не прави и най-малката услуга ако не получава нещо в замяна и работи изцяло на принципа "Всяка гадост носи радост". Кефът (или поне моят кеф) да видиш един толкова негативен герой в действие е съсипващ.

Втората добра причина да не пратите диска с играта в някое прашно чекмедже е убийственото озвучаване на играта. Дали ще слушаме гномите, завалящи думите типично по шотландски, джуджета, Блатната Твар, Калипсо или самият Саймън (говорещ с подчертан британски акцент), забавлението ви е гарантирано. За разлика от графиката, в аудио отношение играта не търпи критика и ако не бяха няколкото изнервящи мелодийки на заден план, които чуваме докато разхождаме пишман-магьосника нагоре надолу щеше да получи почти перфектна оценка в тази графа.

Ето че стигаме и до самата игра. Тази статия тръгна в обратен ред и поради тази причина какво точно представлява Simon The Sorcerer 3D ще разберете едва в самия й край. Приключението започва тъкмо там, където свършва втората част на играта. Злият магьосник Сордид успява да се вмъкне в тялото на Саймън и да предяви нездравите си претенции към този свят. Интродукцията ни показва как Сордид напуска тялото на нашия псевдомагьосник и се преселва в огромна гротеска на Diablo (кой е казал, че Adventure Soft нямат чувство за хумор). Трупът на тийнейджъра е намерен от оскъдно облечена амазонка, която по някаква случайност е позната на Калипсо и двамата го занасят в храма на живота, където трябва да се извърши ритуал по съединяването на плътта и духа на Саймън. Експериментът е успешен и първата задача пред нашия герой в началото е да се измъкне от Храма и да потърси Калипсо, от който да намери пътя до дома си. За съжаление нещата отново се объркват тотално и на Саймън ще му се наложи да се срещне за втори тур със злия магьосник. Този път нещата ще са наистина на живот и смърт. Докато стигне до там обаче, на Саймън ще му се наложи да прави някои наистина странни неща. За да не ви разваля удоволствието няма да ви дам примери, но мога да ви гарантирам едно - няма да скучаете и за миг, а загадките отново са шантави и алогични, но в самата игра ще намерите достатъчно подсказки какво е нужно да правите. Играта е станала 3D и наред с единия чувал недостатъци има и някои положителни страни. Една от най-големите далавери в това отношение са загадките, които сега могат да бъдат много по-сложни и да изискват не само бързи мозъчни реакции, но и добри рефлекси. Другото нововъведение в куестовете изобщо са огромните пространства, които Саймън ще трябва да прекосява през някои от главите. Разстоянията са наистина умопомрачаващи и доста объркващи. Да не говорим за изнервящи - поради прекрасния енджин на играта, тя не може да зареди едно голямо ниво наведнъж, а зарежда тази част в която сте вие. Ако непрекъснато минавате от една в друга част, ще чакате дъълго време надписа Please Wait. Както се сещате такива момента ще има, особено ако сте забили на някое място и не знаете какво трябва да направите по-нататък. За да преодолеете големите разстояния в началото ще използвате телефонни кабини, които ще ви служат за телепортатори, а по-нататък и огромни дъждовни птици, които да ви помагат при по-големите разстояния. Както си му е редът в всяка игра от поредицата Саймън и тук ще срещнете голяма част от старите си познайници. Дори и най-известната престъпница в подземния свят - Goldy Locks. Ако не сте играли предишните серии на Simon е по-добре да поправите грешката си. Ще спечелите часове забавления и освен това ще можете да изпитате напълно удоволствието от третата част на играта. Която в крайна сметка се оказа много хубав куест, но с крайно нескопосана графика и доста бъгове. Ако преглътнете недосатъците на играта тя ще ви се отблагодари с изцяло отрицателния си герой - Саймън, брутален черен хумор, интересни (на места дори прекалено интересни) главоблъсканици и повече от прилична големина. Ако не успеете - в момента вече има планове за Simon 4. Може би към 2010година ще преосмислите становището си.

Кой каза, че в куестове няма знойни красавици. Особено такива каквито Саймън вижда

ОЦЕНКА:	70%
Графика:	40%
Звук:	85%
Геймплей:	70%
Изкуствен Интелект:	-----
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Simon The Sorcerer 3D

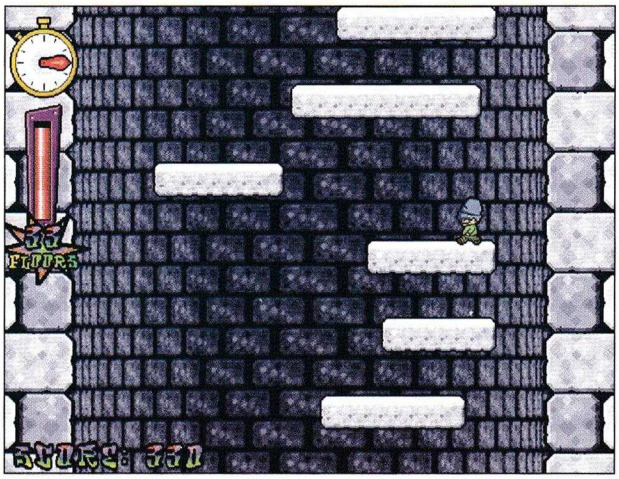
- Производител: **Free Lunch Design**
- Разпространител:
- Интернет: **www.freelunchdesign.com**
- Жанр: **Платформен екшън**
- Системни изисквания: **Pentium 266MHz, 32MB Ram**

Icy Tower

Автор: Groover

Влез в играта! Почувствай студа! Стани рекордьор

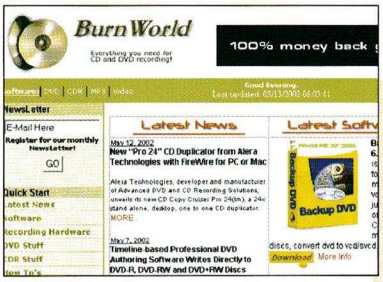
Харолд е малко момче, но вече е разбрал, че не е като другите. Прокуден от собствените си родители, той бива транспортиран до дълбоките джунгли, където не е стъпвал човешки крак от десетилетия. Докато се бори за живота си, младият момък намира тайнствена кула, която простира снага досами небето. Без да се колебае Харолд влиза. На първият етаж от кулата момчето чува тежкото скърцането на огромната входна врата и хуква към нея, но уви, тя се затваря преди той да излезе от прокълната кула. Капан! Единственият шанс за Харолд е да изкачи кулата и да намери изход. Харолд се затичва, скача и оттук нататък всичко е единствено във вашите ръце. Помогнете на Харолд да се измъкне и разберете заедно за голямата беда, която заплашва неговото селце. Не оставяйте крехкия живот да угасне, без да е оставил след себе си пламтяща диря. Пуснете си Icy Tower сега!



След това вдъхновено начало сигурно малко ще ви разочаровам, че Icy Tower е една от безплатните игри, които публикувахме на предишния ни диск, заема 2,3MB дисково пространство и се играе в максимална разделителна способност 640 на 480 точки в 256 цвята. Хей, не си тръгвайте. Това което не съм ви казал, е че Icy Towers е най-зарибяващата малка игра, която съм играл от години насам. Идеята е безкрайно проста. Имате платформи, по които трябва да скачате, при това трябва да го правите бързо, защото иначе постоянно слизащия надолу екран ще ви изпрати в небитието. Няма бонуси, врагове, реалистична физика и други екстри. Целта ви е да постигнете максимално количество точки. Точконабирате при преминаване на следващата платформа и като правите комбота от няколко скока подред, които са високи поне 2 платформи. Харолд е като каучуково топче и може да отскача в стени, като постига скокове до цели пет платформи наведнъж. След като веднъж сте направили такъв скок сте набрали достатъчно инерция да направите комбо от 5-6 скока и получите хиляди точки бонус. Приятна игра!

ОЦЕНКА:	**70%**
Графика:	**40%**
Звук:	**50%**
Геймплей:	**80%**
Изкуствен Интелект:	**100%**
Мултиплейър:	**-----**
Прилича на:	

Интересни Web Сайтове

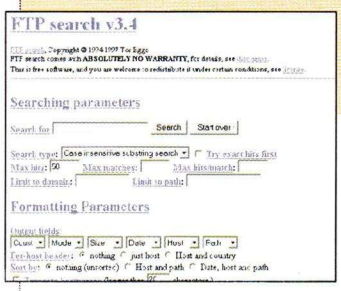


BurnWorld.Com
http://www.burnworld.com/

През последните години цените на записващите CD устройства спадна от висините на елитарния хардуер до напълно достъпни, при което закупуването на компютър без записвачка с цел да се спестят 30-50 долара вече едва ли може да бъде прието от себеуважаващия се геймър - най-малкото за да си спести редовните разходки до "Славейков" или други източници на нелегален софтуер. Но едно е да имаш CD записвачка, друго е да знаеш какво можеш да правиш с нея - а възможностите им са наистина големи, и този сайт ще ви убеди в това. BurnWorld.Com е портал посветен на хардуера и софтуера свързан с записването на CD и DVD. Тук може да намерите новини за най-новите устройства, последни версии на софтуерни продукти за запис, аудио конверсия, каталогизиране и създаване на етикети за дискове и дори компресия на DVD върху CD. Освен това сайтът има сериозен форум за тези, които се нуждаят на отговор на даден проблем.

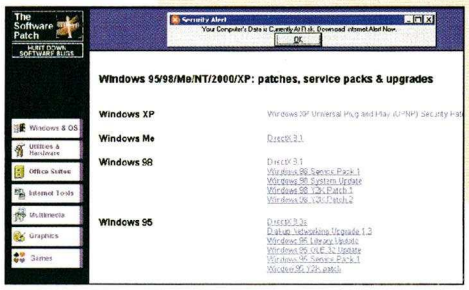
FileSearching.Com
http://www.filesearching.com/
Archie FTPSearch
http://archie.is.co.za/ftpsearch

Търсенето на файлове в FTP пространството е като да търсиш игла в завод за фураж - ако файлът не е нещо наистина известно дори и да знаеш какво търсиш, шансът да откриеш на кой сървър се намира без помощта на насочваш сайт граничи с невъзможното. Именно за тази цел са създадени немалко стандарти за индексиране и търсене из публичните файлови сървъри. Един от тях е Archie, но неговият недостатък е че търсенето става само с определени клинети. FileSearching и Archie FTPSearch са два руски сайта, които предлагат web интерфейс за Archie и по този начин правят услугата достъпна за всеки. Докато FileSearching.Com има по-добрият интерфейс от двата сайта и по този начин е по-привлекателен той е и прилично наблъскан с реклама. Archie FTPSearch от своя страна има вид на сайт от началото на 90-те (т.е. минимум HTML), но затова пък зарежда светкавично. Изборът е ваш, като най-добре е да използвате и двата поради различния набор от поддържани файлови сървъри. И като споменах руски сайтове, типично по "нашему" братушките сканират огромно количество warez сайтове, които със сигурно биха представлявали интерес.



SoftwarePatch
http://www.softwarepatch.com/

Когато на човек му трябва дадена програма, той просто отива на своя любим сайт за теглене и се снабдява с всичко необходимо. Но когато заговорим за кръпки (patches) и драйвери, тогава започва голямото ходене по мъките. Няма да намерите драйвери за видеокартата си в Tucows, нито пък безбройните кръпки за Windows XP. В най-добрият случай просто трябва да посетите сайтът на производителите, но не винаги това е толкова лесно - едно е Microsoft, а друго някой Тайвански производител чието име не можете дори да произнесете. В този случай SoftwarePatch е донякъде уникален сайт, защото се е специализирал изцяло в предлагането на patches за всякакъв софтуер - от операционни системи през офис продукти че чак до игри и драйвери. Сайтът има приличен вид който не вдъхноява особено, но затова пък има добър архив от продукти, които поддържа.



Новини Програми Статии Форум Реклама Архив

www.download.bg

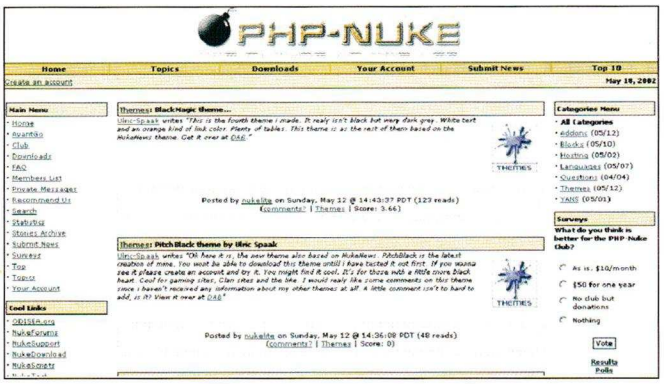
Софтуерът, който Ви трябва !

Автор: Chappy

Динамичен Уеб за Новаци

Nuke Революция

Ако някога ви се е присквало, било то на шега или насериозно, да навлезете в онлайн средите със свой собствен сайт, то няма начин да не сте се сблъсквали с един от най-сериозните проблеми - преминаването от ниво на идеи към това на тяхната реализация. Дори да имате ентусиазъм достатъчен да ви хвърли в дебрите на уеб-дизайна за следващите няколко месеца, за мнозина обикновени потребители без професионални познания в областта създаването на сериозен, конкурентноспособен сайт е често непосилна задача. Не говоря само за визуалната част на нещата. Повечето уеб-сайтове които сте виждали в Мрежата, не са просто набор от стотина статични страници, навързани една с друга. Те са приложения за съхраняване и управление на съдържание (CMS - Content Management System), написани на езици като Perl или PHP и които боравят с бази данни за съхраняване на информацията и предлагат динамично осъвременяван код. Ако все още не сте разбрали за какво говоря, това са всички тези сайтове с регистрация и вход на членове, автоматично показвани новини, интерактивни функции, форуми, уеб-чатове и т.н. Това им позволява да изградят среда, привличаща общество от посетители, което само по себе си е ключовият момент в развитието и успеха на един сайт. Ако вашият уебсайт е изграден единствено чрез HTML код, възможността да улесните и привлечете с професионален вид посетителите си сериозно спада, да не говорим че губите автоматично всички ползи свързани със създаването и поддържането на общост от посетители. Освен че изглеждат и работят добре, тези системи позволяват на администраторите на сайта да добавят и премахват съдържание без да си играят с HTML и редактиране на



страници - всичко става от самият сайт.

Но как да "сготъим" един подобен професионален сайт? Каква е рецептата за изграждане на един сайт който да има професионални възможности? Освен ако нямате желанието да се потопите за половинедна година в изучаване на всепризнатите стандартни езици за уеб-програмиране Perl и PHP както и боравене с SQL бази данни, създаването на динамичен сайт от самото начало е непосилна задача. И не само за вас, но и за хиляди, ако не десетни хиляди "wannabe" създатели на динамични сайтове по целия свят. Може би това е причината през последните години, наред с все повече развиващия се "динамичен" дял в Мрежата и бума на open-source и GPL тенденциите, да се появяват и напълно безплатни, но затова пълноценни и професионални системи за управление на информацията, които позволяват на всеки потребител със средно ниво на познание за уеб-дизайн да създаде сайт, който ако не може да се конкурира с "шитото по поръчка" на големите компании, то поне е напълно достатъчно за да предложи платформа за изграждане на полупрофесионален сайт.

И преди да запитате "браво, а къде да я намеря тази, безплатната це-ем-ес-ка?", ще поясня че към датата на писане на този материал могат да бъдат намерени над 200-250 подобни системи. Едно посещение на сайт като HotScripts.Com (http://hotscript.com) ще ви накара да се почувствате като циганче в "Метро". При подобно разнообразие е нещо нормално повечето да са в окаяно състояние и със съмнително качество. Тази статия ще ви спести търсенето и избора като се спре на две от най-добрите алтернативи в дебрите на CMS джунглата, за да покаже великолепието и силата на уеб-дизайна, задвижван от суровата мощ на атомната енергия.

PHP NUKE - ГИГАНТЪТ

PHP Nuke е един от водещите безплатни CMS продукти, сътворен от изключителния програмистки талант, усърдие и постоянство на един единствен човек - Франциско Бурзи. Вдъхновен от съществуващи безплатни системи за управлението на информация като Slash.Com и ThatWare, той решава да създаде система, която да събере в едно най-важните функции, които един уеб-сайт би имал нужда заедно с модулна структура позволяваща да се добавят допълнителни plug-in фукции, създадени от трети лица. Продуктът е пуснат в края на 1998-ма година като GPL open-source софтуер. Основните фукции на PHP Nuke са изграждане на система позволяваща регистрация и управление от потребители, управление на новини и статии (които могат да имат по няколко страници) които се класифицират по матрична система с теми и категории, добавяне на нови статии от посетителите на сайта след одобрение на администратора, дизайн който може да се подменя чрез т.н. "теми" (които са си на практика HTML скинове), раздел с рецензии, база данни с често задавани въпроси и отговори, възможност за изпращане на лични съобщения на други потребители, търсене из сайта, възможност за създаване на анкети, файлов архив и уеб директория в които потребителите могат да добавят връзки и да оценяват файлове и сайтове, интерфейс на множество езици и т.н.. Това са само част от основните възможности, достъпни в последната версия PHP Nuke 5.6, която излезе преди месец и скоро, може би когато четете този материал, вече ще е налична следващата 5.7 версия. Всяка версия добавя нови възмости и поправя грешки, като в тази насока г-н. Бурзи почти няма грешка. За сам човек разработчик, PHP Nuke наистина получава огромно внимание и нови версии излизат почти на всеки един месец. Но това с което PHP Nuke може да се похвали най-много е огромното, колосално общество от потребители, фенове и... разработчици. Почти всеки ден се създава по някой нов модул или тема за PHP Nuke. Може да откриете истинско богатство на официалния сайт на продукта на PHPNuke.Org. Там може да изтеглите системата (която се простира на един и половина мегабайта), както и да узнаете за последните допълнения, които са създадени за нея.

Тук е мястото да се отбележат и някои негативни страни на продукта. Първо, PHP Nuke независимо множеството си фукции на повърхността използва ядро, което до голяма степен е като овехтяла грейка, която по принцип топли, но и се виждат дупките, а и молците са я нападнали жестоко. В случая под дупки разбирайте немалко "security holes", които независимо че се отстраняват навреме все остават доста-

тъчно за да може някой сравнително интигентен хакер с неособено добро настроение да ви оплеска сайта, а молците са познатите на всички бъгове, които също са тук в доволно количество. Г-н Бурзи прави немалко опити да направи промяна в това отношение, но засега PHP Nuke има огромни изисквания към SQL базата и използва неоптимизиран код, което доведе до немалко хостинги да забранят използването на продукта. Вторият проблем на PHP Nuke е в това, че дизайнът му е до голяма степен идентичен независимо колко различни скинове наслагвате. Това води до стиловия проблем че "всички сайтове изглеждат еднакво", а това не е добро нещо в уеб-дизайна. Има начини и да се преодолее ако сте опитен дизайнер - например сайтът на конкуренцията от PC Mania използва PHP Nuke за платформа на своя сайт - нищо че ако го сравните с другите PHP Nuke сайтове ще откриете голяма разлика, което се дължи на положения труд от уеб-дизайнера. Последно, PHP Nuke е сравнително сложен за инсталиране, което означава че изисква средно ниво на познание от страна на потребителите. Обърнете внимание на ръководството преди да сте се оплели като пате в калчища.

POST NUKE - НОВАТА НАДЕЖДА

Успехът на PHP Nuke и възможността според GPL лиценза да се създават варианти на софтуера води до един разрив в Nuke обществото в средата на миналата година. Голяма част разработчици предлагат на Бурзи да създадат екип, който да се заеме с още по-бързото развитие на софтуера, по това време във версия 5.0. Авторът на PHP Nuke по незнайни причини обаче отказва да допусне когото и да било до разработката на Nuke-а, може би донякъде от страх от организационни проблеми които често водят до крах на големите проекти. Този разгорещен дебат довежда нещата до "развод и подялба на имуществото" - на софтуерния хоризонт се появява нов клонинг на Nuke софтуера под името Post Nuke (т.е. "След" Nuke). За половин година около проекта се събират над 100 разработчици които полагат началото на един еволюционен продукт, който е на път да измести в близко бъдеще своя родител. Може да намерите всичко необходимо за стартиране на своя PostNuke система на официалния сайт на продукта (http://www.postnuke.com).

Наглед PostNuke няма с какво да се похвали спрямо PHP Nuke. Продуктът има същите възможности, но това не е най-важното. От създаването си PostNuke бива пренаписван от самото начало поне два пъти. Основните усилия на авторите са насочени към ядрото, което е поне няколко пъти по-бързо и по-сигурно срещу хакери от това на PHP Nuke. Освен това в последната версия 7.12 (която между другото излезе в деня, в който пиша тази статия, а когато вече четете списанието актуалната версия ще е поне 7.13) има множество нововъведения, за които в PHP Nuke може само да се мечтае, като подобрената модулярност и автоматичното зареждане на plug-in-ове, API за разработчиците, възможност за администрация на групи потребители, изключително професионални управление на карета, нов стандарт за теми и т.н. PostNuke е и най-приятелски настроената система към потребителите по време на инсталация. Дори орангутан може да инсталира PostNuke, при това без да се замисля многомного. Това с което PostNuke обаче не може да се похвали е колосалната потребителска база на PHP Nuke, което на свой ред води до малко на брой модули от трети разработчици. Положението бе усложнено и от пренаписването на системата на няколко пъти, което автоматично направи тонове допълнения негодни за употреба.

NUKE В БЪЛГАРИЯ

Една от основните пречки на навлизането на Nuke системите в България е фактът, че те са на английски език и донякъде това е дразнещо, ако не и пречка пред създаването на сайт на български език. Авторите на PHPNuke и PostNuke отдавна са решили въпроса като продуктите имат възможност за лесен превод на всички текстове които се появяват на екрана. Така без особено усилие всеки продукт може да бъде преведен на български език. А още по-добрата новина е, че мнозина ентусиасти в България вече са се загърбили с тази цел.

Първият български превод на PHPNuke във вече остарялата версия 5.2 бе направен от сайта Ide.Li (http://ide.li). Файлът с превода може да бъде изтеглен от файловия архив на сайта, макар че за да бъде използван трябва да се снабдите и със старата версия на продукта. За актуалния номер 5.6 все още не може да се намери превод.

Още по-доволни ще останат феновете на PostNuke. Без амбиции да се хваля и желание да рекламирам на страниците на Gamers' Workshop искам да обявя, че вече съществува специализиран сайт за превод и тестване на българската версия на PostNuke, зад която стоя самият аз. Може да намерите всички продукти (над 15) излезли за последната версия 0.712 напълно безплатно на http://post.rpgbg.net .

PHP VS. POST - ИЗБОР С ЕДНА НАУМ

Ако след всичко казано наум изпитвате двоумене на кой от двата продукта да се спрете, не сте единствен. Този въпрос се задава от почти всички и десетки хиляди потребители на двете системи след излизането на поредната версия. На практика и двете са на еднакво функционално ниво, особено след практиката всяко нововъведение в едната да се появява скоро и в другата. Но нещата не са толкова прости. Докато г-н Бурзи се опитва да прилича потребители с все по тежки версии с повече възможности (последната версия добави и личен дневник за всеки потребител), PostNuke залага на сериозно пренаписване и оптимизиране на кода. Ако изберете PHP Nuke ще получите огромно количество възможности базиран на стабилен, но овехтял код, докато от другата страна ще се наложи да се примирите с факта, че стандартите в PostNuke се сменят по един път на сезон. Личното ми мнение е, че везните накланят в ползата на PostNuke. Изборът на тази система сега гарантира успех утре, докато PHPNuke ще задоволи и най-капризните, но след време този продукт просто ще бъде "издухан" от Post-модерната алтернатива.

PHP? SQL? А МОЯТ БЕЗПЛАТЕН ХОСТИНГ ИМА ЛИ...

Ако трябва да синтезирам отговора в една-единствена дума, тя би била: няма. Или поне няма в 99% от всички случаи. Намирането на безплатен хостинг, който да предложи PHP/SQL услуги е като улучване на шестица в Тото-то. Повечето безплатни хостове се ограничават до обикновен HTML и рядко CGI (т.е. писани на Perl програми). Причината за това е, че поддръжката на PHP и SQL сървъри струва пари както за техника, така и за администриращ персонал. Тези възможности могат да бъдат намерени в повечето случаи единствено при платените хостове. Естествено може да откриете изключения - пример за това са множеството специализирани сайтове, които "спонсорират" с качествен хостинг сайтове които отговарят на техните изисквания.

И преди да ме поругаете за наглостта да ви говоря за платен хостинг, особено след като по мои предположения повечето "потребители" в България не биха отделили и цент за нещо повече от хардуера (а ако можеше някой да копира и продава пиратски хардуер на Славейков щеше да е рай, а?), ще ми се наложи да изпадам в ситуация в която, с поучителен тон, да повторя известната фраза че подобно нещо като безплатен обяд няма. Или по скоро ако е имало, останали са само трохи, които по-скоро напомнят за отминалите пирове отколкото да задоволяват глада. Безплатният уеб хостинг в голямата си част отмира под тежестта на краха на дот-ком революцията и невъзможността за финансиране чрез реклама. Той е и най-лишен от възможности и не съумява да предложи това, което в днешни дни се приема за стандарт при уеб дизайна. От друга страна обаче, платеният хостинг става все по-актуален дори сред нискобюджетните решения. Вече не е невероятно да си намерите приличен хост с всички екстри за по-малко от 6-8 долара на месец. И докато все още се намират родни хостинг компании, за които световните тенденции да са далечно и непонятно определение, дори и в китната ни татковина вече може да се намери хостинг с PHP/SQL при цена под 100 лева за година, като дори някои ще ви предложат и домейн в пакета, а и няма да ви е нужна кредитна карта за поръчка. В случай че сайтът ви не е просто отбиване на номера с една снимка и кратка биография, а малък или среден проект, то е време да се замислите сериозно дали бихте искали да спестите стотачка и да изхабите нерви и терзания или бихте искали да получите най-доброто и възможност да изградите динамичен, конкурентноспособен сайт който да привлича и задържа презадоволените интернет сърфисти.

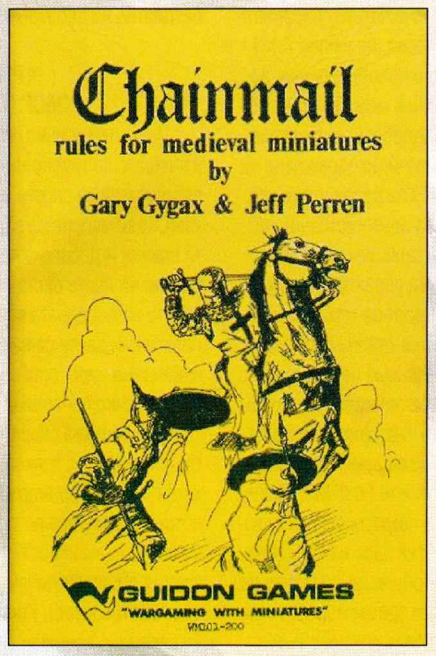
Минало, настояще и бъдеще

историята на компютърните ролеви игри

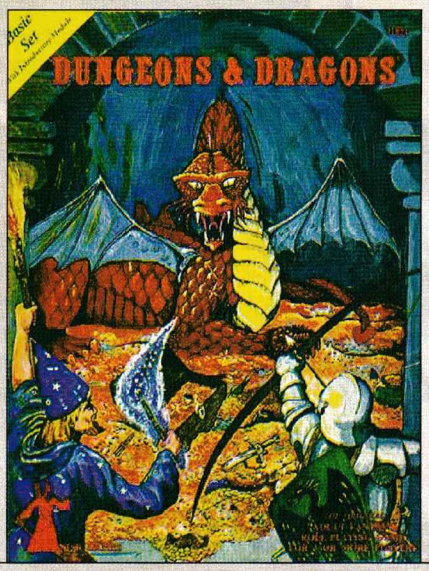
За да разгледаме историята на компютърните ролеви игри, първо трябва да хвърлим поглед върху произхода на първоизточника им - настолните ролеви игри.

Всичко започва през 60-те години в Щатите. В малкото градче със странното име Лейк Женева в Уисконсин, никому неизвестният тогава Гари Гайгакс създава средновековна военна игра наречена Chainmail. По онова време настолните военни игри били доста популярни отвъд голямата вода, но акцентът в тях падал основно върху кампании и битки от 19 и 20-ти век. Гари Гайгакс искал да сподели с хората своята любов към средновековието и магическото му въздействие върху въображението на милиони. Chainmail имал относителен успех и много скоро Гайгакс заедно със свои приятели и съмишленици организирал малко местно събитие, наречено "Gen Con", на което да се съберат хора, интересуващи се от Chainmail и въобще от настолни военни игри. На тази първа инициатива присъствали около 200 души. За ваша информация днес Gen Con е огромен международен фестивал на ролевите и настолни игри, които се провежда всяка година на същото място в Лейк Женева, Уисконсин. Миналогодишното му издание беше посетено от над 20,000 души от цял свят. Но да се върнем към историята. На първото събиране пристигнал и някои си Дейвид Арнесон, който бил модифицирал Chainmail като вместо цели армии, той въвел отделни персонажи и добавил няколко изменения в правилата. Идеите на Арнесон доста допаднала на Гайгакс и много скоро двамата обединили своите усилия и талант. В този момент се родил Dungeons&Dragons.

Но новата идея на Гайгакс и Арнесон видяла бял свят едва през 1974-та година. Всички издатели, към които двамата се обръщали, отказвали да публикуват играта им под претекст, че е с "прекалено отворен край". "Кой любител на военни игри би искал да играе игра,



в която реално никога не може да има краен победител?", питали те. Постоянните откази обаче на отчаяли Гайгакс. След поредния провал той решава, че единственият начин идеята им да достигне до масите е да я публикуват сами. И така, Гайгакс заедно с Арнесон и още няколко човека основават компанията Tactical Studies Rules (TSR) и по предложение на жена си кръщават новата си игра Dungeons&Dragons. Оттук насетне, както се казва, всичко е история. Dungeons&Dragons надминава по популярност военните игри, поставили началото й, а TSR става по-известна и помогъща от издателските къщи, отхвърлили играта като "безперспективна". Така се заражда една нова форма на игра, която била силно базирана на взаимодействие между играчите, въображение, приятелство и любов към разказването на увлекателни истории. Единствената й слабост била, че тя, като повечето игри, не можела да се играе самостоятелно. Но това предстояло да се промени много скоро - на хоризонта вече се задавал персоналният компютър.



От настолните игри към компютърните

Тук е мястото да отбележим един много интересен факт. Много от днешните най-видни дизайнери на компютърни игри са тръгнали именно от настолните такива.

Брус Шели, бащата на феноменалната стратегия Age of Empires, е бил запален фен на настолните бойни игри. Той е работел в компанията Iron Crown Enterprises (I.C.E), която се занимавала с производство на допълнения и компоненти към настолните игри (фигурки, карти и прочие). В един съдбовен ден Шели седнал да играе играта Pirates на Сид Майер и бил толкова зашеметен, че веднага насочил всичките си усилия към започване на работа в Microprose. Той постъпил там точно навреме за да се включи в разработването на една незначителна игра, наречена Civilization. Брус Шели и до ден днешен, когато има възможност, посещава ежегодния фестивал Gen Con в Лейк Женева, точно както е правел преди 20 години.

Джордан Уайзман, създателят на популярните игрални вселени Shadowrun и BattleTech, и основател на компанията FASA, е човекът зад компютърните кла-

сики Crimson Skies и MechWarrior.

Санди Питърсън създава настолната ролева игра Call of Cthulhu, базирана на кошмарния фиктивен свят на Лъвкрафт. По-късно той започва работа в една малка софтуерна компания, носеща странното име id Software, където се труди над Doom и Quake (можете да видите влиянието на Лъвкрафт в доста от създанията в Quake-а, да не говорим за главния бос Суб-Нигурат). Още по-късно Санди Питърсън работи с Ensemble Studios върху Age of Empires и Age of Kings. По последна информация в момента същият дерзае над Age of Mythology.

Джон Тайнс понастоящем работи върху компютърния екшън Delta Green, които е базиран на негова собствена разработка към вселената на Call of Chtulhu. Малко хора знаят, че Джон Тайнс е един от хората разработили феноменалната игра с карти Magic: The Gathering.

Можем да продължим с изброяването, но ще спрем дотук и тези имена са достатъчни, за да се убедим, че настолните игри са предоставили на компютърните си събратя едни от най-добрите си таланти.

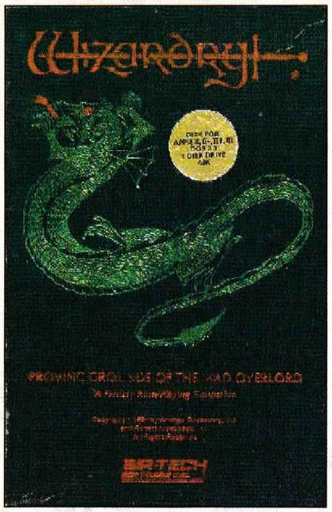
Излизането на голямата сцена

Много хора спорят коя е първата компютърна ролева игра. Макар и преди това да е имало някои доста първични опити, първото истинско компютърно ролево преживяване се казва Wizardry.

Значението на тази игра за развитието на ролевите компютърни игри, а и на компютърните игри като цяло, е огромно. За това всъщност можем да съдим и от думите на Тод Хауърд от Bethesda, човекът на когото трябва да благодарим последната ролева перла Morrowind, които казва "Заради тази игра (Wizardry) купих първия си Apple навремето". Освен, че е беше първата истинска ролева игра, Wizardry предложи на играчите невероятна история, множество магии, изненадващо дълбока система за създаване и развитие на герои, голямо разнообразие на игрални ситуации и персонажи, които дори можеха да сменят класа си при достигане на по-високите нива в играта, орди от чудовища и революционен игрален интерфейс. Макар и изключително грозновата и дори смешна по днешните стандарти (играта е само с бегли наченки на графика), Wizardry носеше със себе си множество часове игра и оказа влияние върху всички следващи компютърни ролеви игри. (Осмата и последна част на поредицата Wizardry излезе миналата година, и беше обявена от много играчи за най-добрата ролева игра на 2001.)

По-късно се появи Bard's Tale, играта която много хора наричат "Wizardry с графика". Освен образ, Bard's Tale даде на играчите музика и много по-детайлна история в сравнение с тази на Wizardry.

В началото на 80-те години излязоха и още няколко ролеви игри, но те не оставиха следа в игралната история. И то-



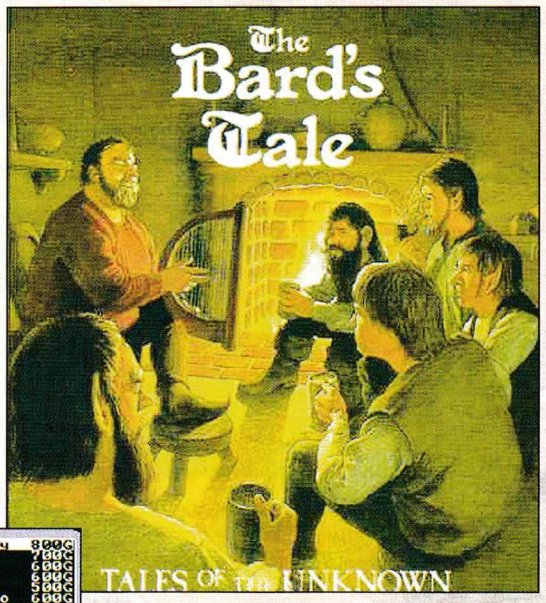
Ultima IV

гава на сцената изгря... Might&Magic на New World Computing. Това бе първата игра, която предложи игрална перспектива от първо лице в обширен игрален свят - действително огромен свят, изпълнен със скрити благини и уникални битки. Играта изобилстваше със загадки, разнообразни места за изследване, куестове за изпълнение и колосално количество карти за рисуване (тогава игралната карта още не беше измислена и който не искаше да се загуби в играта трябваше сам да си рисува картите. О, времена ...).

С течение на годините последваха още 8 издания на Might & Magic, като последната част излезе само преди няколко месеца. Макар и трите най-скорошни игри от серията да са определено най-слабите от всички излизали досега, все още има надежда за легендарната поредица. Джон ван Канехем, бащата на Might&Magic и Heroes of Might and Magic, заяви наскоро в интервю, че самият той, лично, ще се занимава с разработката на Might&Magic 10 и HOMM5. Стискаме палци и се надяваме, че ще е за добро.

... Негово Величество, Lord British

Ричард Гериот все още живеел в къщата на родителите си, когато замислил и създал Akalabeth, предшественикът на поредицата Ultima. Той сам се заел с разпространението на играта, като я продавал на състуденти и познати в найлонови торбички. До излизането на Ultima IV вече притежавал собствена



къща и собствена компания, наречена Origin. Именно на него дължим един фантастичен игрален свят, който разшири неимоверно и безвъзвратно границите на компютърните ролеви игри.

Ultima беше първата, компютърна ролева игра, в която част от действието се развиваше на открито и която въвежда разговорите с персонажите по картата. До този момент единствените персонажи, с които играчите можеха да разговарят в една игра, бяха търговците.

Но най-хубавото тепърва предстоеше. С всяка следваща игра поредицата се усъвършенстваше, подобренията в графиката, звука и геймплея бяха забележителни. Това, което не се промени беше стремежът на Ричард "Lord British" Гериот и компания да се създаде дълбок и толкова реалистичен игрален свят, колкото позволяваха технологиите по времето на появяване на всяка от серите.

Не са един и два върховете, достигнати Ultima-поредицата. Нещо повече - много от днешните игрални концепции черпят директно и мощно от Ultim-ите. До шестата игра от серията вече бяха въведени изометричната перспектива, рецептите за създаване на магии, и NPC-та ръководени от собствена мотивация и цели. Освен това на играчите беше предложена уникална система за създаване на персонажи - в зависимост от техните действия да се формира класът им (нещо, което напоследък се

забелязва в множество RPG-та).

Тук трябва да отбележим и уникалната концепция на Ultima IV - игра в която няма архизлодей и злодеи, а вътрешна борба в самия главен герой, чиято основна цел е до края да развие до съвършенство една от осемте добродетели. Ако излъже, честността му ще пострада. Ако убие бягащо от него създание, честта му ще пострада. До ден днешен не е създадена друга толкова дълбока и завладяваща игра, а и честно казано не ми се вярва някога да се появи подобно на Ultima IV преживяване.

За съжаление последната страница от легендата Ultima (защо ли така се

Ultima VII

случва напоследък с всички продължения на култови игри) беше доста съмнителна - не толкова заради игровите й достойнства, колкото заради некадърни управленски решения и нескопосани кадрови назначения от страна на Electronic Arts, които са собственици на Origin и държат правата над целия Ultima-свят. След като бюрократите успяха да съсипят с една игра името на Гериот, изграждано в продължение на около 20 години, Lord British обяви края на Ultima-та и напусна компанията, която сам бе създал.

Златната треска на SSI

Средата на 80-те години минава изцяло под знака на игрите от поредиците Ultima, Wizardry и Might&Magic. По същото това време на голямата ролева сцена излиза и компанията Strategic Simulations Incorporated (SSI). От нейно име излизат едни от най-добрите тактически ролеви игри, виждали бял свят някога. Phantasie (1985). Wizard's Crown (1987) и последвалата Златна Серия от игри базирани на вселената на Dungeons&Dragons оставят ярка следа в игралната история. Това в особена сила важи за споменатите "златните" игри на SSI, покриващи всички игрални светове на Dungeons&Dragons, в това число епичните Forgotten Realms и Dragonlance, мрачният Ravenloft и пустинният свят на Dark Sun. Благодарение на SSI и техния партньор TSR милиони играчи обръщат очи към компютрите, виждайки в тях възможност да играят любимите си игри самостоятелно.

През 1990-та година SSI пуска на пазара първата игра от поредицата Eye of the Beholder, която предлага на играчите псведо-3D графика и доста оригинална за времето си бойна система.

По същото това време Ultima на Ричрд Гериот достига творческия си връх с петата и шестата игри от поредицата, и странните, но доста оригинални ролеви експерименти Savage Empire (1990) и Martian Dreams (1991), които пренасят Аватара във времеви периоди и места, сякаш извадени от роман на Жулн Верн. През 1992 излиза Ultima

Ultima Underworld 2

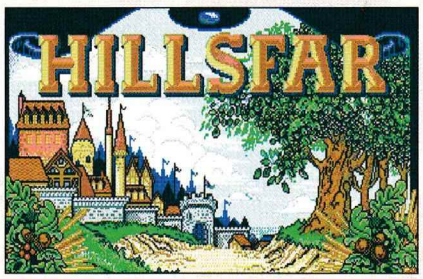
Underworld (играта няма нищо общо с поредицата Ultima), която е считана от всички за прародителя на 3D-екшъните Doom и Duke Nukem заради 3D перспективата си.

Покрай всички тези велики заглавия, през 1988 година Electronic Arts заедно с Interplay пускат на пазара пост-апокалиптичното RPG Wasteland - първата игра с отворен край. В последствие Interplay възкресиха тази игра чрез Fallout и Fallout 2, които без съмнение са едни от най-великите игрални преживявания, създавани някога.

System Shock 2

Сушата в средата на 90-те

Средата на 90-те години бяха като Тъмното Средновековие за компютърните ролеви игри. Все по-малко заглавия излизаха, а и хората сякаш се бяха попренаситили. Всъщност причините за "сушата" са много и най-различни, но основната сякаш се криеше в технологичната революция по онова време. С напредването на технологиите на преден план излязоха екшън игрите и стратегиите, които благодарение на новостите предлагаха все повече и повече съдържание и игрална стойност. Освен това тези заглавия имаха далеч по-масов характер - бяха много по-достъпни за масовия потребител, като дори и хора, които никога не са сядали пред компютър можеха да се потопят в не особено дълбокия игрален свят на екшъните. От своя страна RPG-тата изискваха доста по-сериозна отдаденост, а и предполагаха добро познаване на игралните наръчници, които ги съпътстваха, някои



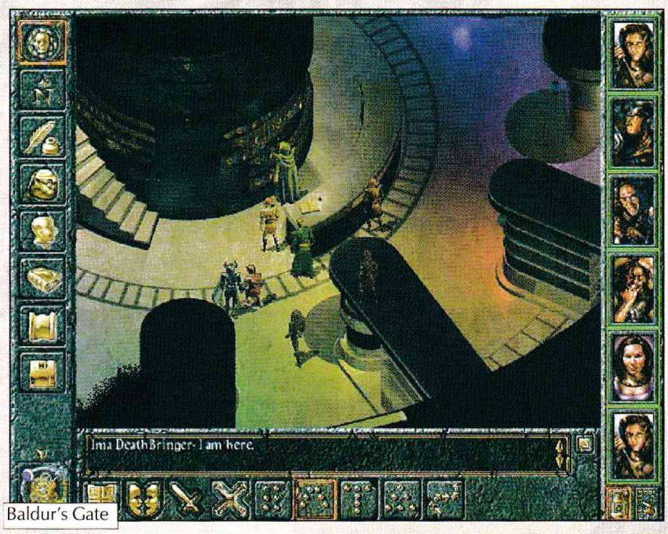
от които често бяха от по 60-70 страници и нагоре. Беше ясно, че тази битка ще бъде спечелена от екшъните.

Именно по тази причина и големите издадели по онова време се отдръпнаха от ролевите игри и се насочиха към новата мода в игрите, които, освен че бяха по-лесни за създаване, бяха и по-евтини. И до ден-днешен ролевите игри си остават най-сложните и най-скъпите игрални начинания - изискващи най-много време и най-големи екипи за разработка. А по онова време, никой издател не искаше да губи време и пари за RPG, при условие, че за същото време и средства можеше да извади два или три екшъна, чиито продажби бяха далеч по-сигурни и предсказуеми.

През следващите години се стигна дотам, че ролевият жанр дори бе прибързано обявен за мъртъв. На пръв поглед това си беше чистата истина - появиха се нови жанрове с нови хитове, поколението играчи се смени и новите сякаш нехаеха за съществуването на ролевия жанр, или пък може би и не знаеха за съществуването му. Изглеждаше, че RPG-тата нямаше да получат своя втори шанс...

И така, в средата на 90-те години картината беше повече от черна.

От една страна се появяваха посредствени ролеви заглавия, които допълнително отблъскваха и без това оредяващите редици на почитателите на жанра, а от друга новите технологии позволяваха на нови компании да създават



Baldur's Gate

Fallout

невиждани дотогава игрални преживявания в най-различни посоки. Myst, Doom, X-Wing и Command&Conquer/Warcraft излязоха на преден план и привлякоха погледите, вниманието и парите на играчите. Но както се казва "старата любов ръжда не хваща" - ролевите игри все още имаха множество почитатели, които трябваше стоически да преглъщат успехите на силните на деня (пак същите - Doom, Myst и прочие) и търпеливо да чакат своя момент.

Diablo

Ренесансът

Първите искри от разгарящия се отново огън в ролевите работилници бяха повече от бледи. През 1993 излезе Ultima VIII: Pagan, която вместо да върне много хора към лоното направи точно обратното. Играта веднага бе обявена за най-слабата Ultima до този момент, а Ричард Гериот бе остро критикуван заради поредното преминаване на Аватара от Британия в друг свят. През 1995-та година, след много дълга разработка, Interplay издаде Stonekeep - игра, която се очакваше с огромен интерес и нетърпение, но която също се оказа громящо разочарование и потъпка надеждите на феновете за едно по-светло бъдеще на жанра.

Но горе долу по същото това време на съкрушителни провали, се появиха и първите предвестници на Ренесанса. Най-напред през 1993-та година Bethesda пусна Arena, първата игра от поредицата Elder Scrolls, която предложи на играчите доста качествен геймплей и отворен край. Три години по-късно последва и втората игра от поредицата - Daggerfall, която беше толкова огромна и предлагаше такива възможности, че моментално стана любима на зажаднелите за ролеви приключения фенове. Според повечето специалисти именно Daggerfall е духовният баща на днешните масови он-лайн ролеви игри, въвеждайки огромния игрален свят и абсолютната нелинейност на историята. В интерес на истината Dagerfall беше една страшно бъгава игра, но - както признава нейният дизайнер, Тод Хауърд - това е големият проблем при създаването на гигантски игри. Въпреки техническите си недостатъци, Daggerfall (известна между почитателите си още като Buggerfall) пожъна огромен успех и показа, че фенската маса все още е достатъчно голяма, за да представлява интерес. Някой трябваше да отговори на нуждите й.

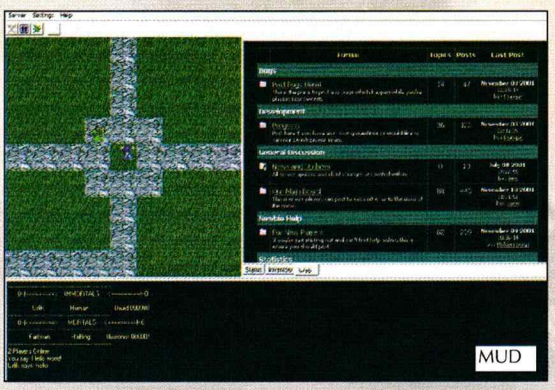
Това се случи през 1997-а година, когато Interplay даде достоен отговор на молитвите на RPG-маниаците с Fallout, а Blizzard направо разклати света с Diablo.

За мен, а и за много от почитателите на жанра, Fallout си остава една от най-добрите ролеви игри, излизали някога. Тя посвети феновете в един доста различен игрален свят. В него играчът имаше невероятна свобода и можеше да постъпва както прецени за добре - да бъде добър, неутрален или лош, и да си пробива път с куршуми или с думи, а действията му оказваха реални последствия върху развитието на играта. Fallout действително караше играчът да влезе под кожата на своя герой и да съпреживее с него събитията в играта.

В същото това време Diablo надигна рогатата си глава и показа колко масова, популярна, а не на последно място - печеливша(!), може да бъде една (псевдо)ролева игра. Пичовете от Blizzard бяха надушили верния път и успяха по брилянтен начин да комбинират екшън, великолепна графика и мрачен игрален свят с класически ролеви елементи като различни класове, развитие на героите и събиране на екипировка. Иначе казано Blizzard лапна, сдъвка и изплю обратно една ролева концепция, много по-лесна за преглъщане от масите, която моментално привлече милиони фенове.

От този момент нататък бъдещето пред ролевите игри вече започна да придобива нескрит розов оттенък.

През 1998 година излезе шестата игра от поредицата Might&Magic, която обаче беше само предястие, подготвящо играчите за основното блюдо. А то дойде малко по-късно и се казваше Baldur's Gate. Грег Сечук, съосновател на BioWare си спомня: " Когато решихме да правим ролева игра в средата на 90-те, ние бяхме убедени, че все още има много хора, които искат да играят ролеви игри на компютъра си, но също така осъзнавахме, че трябва да им предложим съдържание и качество, съвместимо с това на игрите от другите жанрове, за да привлечем вниманието на публиката. От тогава насам ние сме си поставили за цел да покажем на света, че ролевите игри могат да предложат качествен геймплей и върхови технологии в едно." Без съмнение Baldur's Gate бе спасителният дъжд, сложил край на ролевата суша. Играта затвърди успеха на Fallout и Diablo и постави началото на новото летоброене за почитателите на жанра.


MUD

Go for the eyes Boo, go for the eyes!

Като оставим настрана System Shock 2, Deus Ex и Arcanum, и бумът на масовите он-лайн игри, за които ще говорим малко по-късно, пазарът на ролеви игри през последните години бавно премина под почти пълната доминация на Interplay и BioWare. След Baldur's Gate последва Planescape: Torment на Black Isle (студио на Interplay), която за жалост остана най-недооценената ролева игра за последните години. Невероятната история, огромната дълбочина на персонажите и доста странния, но великолепен, фентъзи свят не бяха по вкуса на масите, но дадоха на истинските фенове едно от най-добрите игрални преживявания въобще. Planescape: Torment, заедно с Fallout и Baldur's Gate си остават едни от най-великолепните ролеви игри, които съм играл някога.

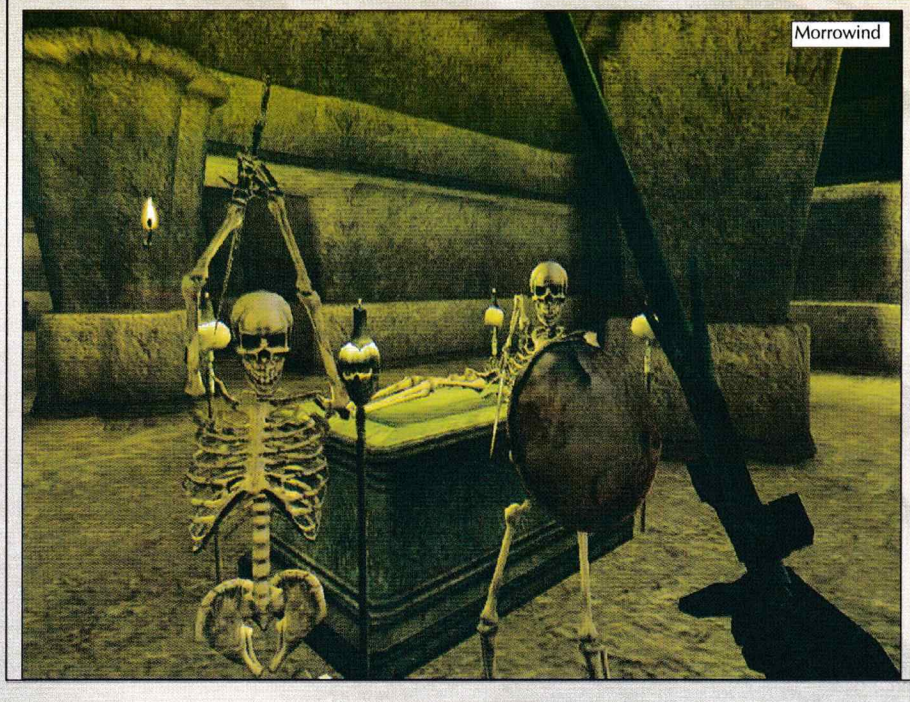
Малко след Planescape Black Isle пуснаха по-екшън ориентираната Icewind Dale, която определено беше техният реверанс към масовия потребител, за когото Planescape-а се оказа прекалено труден за преглъщане залък.

И тогава излезе Baldur's Gate 2, перлата в короната на Interplay. Играта предложи фантастични възможности, колосален игрален свят и различни пътища за следване на основната фабула. Огромна, впечатляваща, невероятна и великолепна са най-често срещаните определения, които ще видите или чуете от всеки докоснал се до магията на това заглавие.

По същото това време Diablo II разбиваше всички очаквания и стана най-бързо продаваната игра в историята на компютърните игри, достигайки за кратко време продажби от близо 4 милиона бройки. Успоредно с това дойде и нежеланият, но очакван, упадък на серията Might&Magic, чиито седма и осма серии не бяха мръднали ни на йота спрямо шестата, което на фона на динамичната ситуация и сериозната вече по това време конкуренция си беше чиста проба самоубийство. Горе долу по това време видяхме и смъртта на Ultima, официално обявена от преждевременното излизане на Ultima IX: Ascension. Надявам се някой ден мижавите бюрократи в Electronic Arts, напечатали и подписали некролога на великата поредица, да си платят за малоумието. Господ вижда...

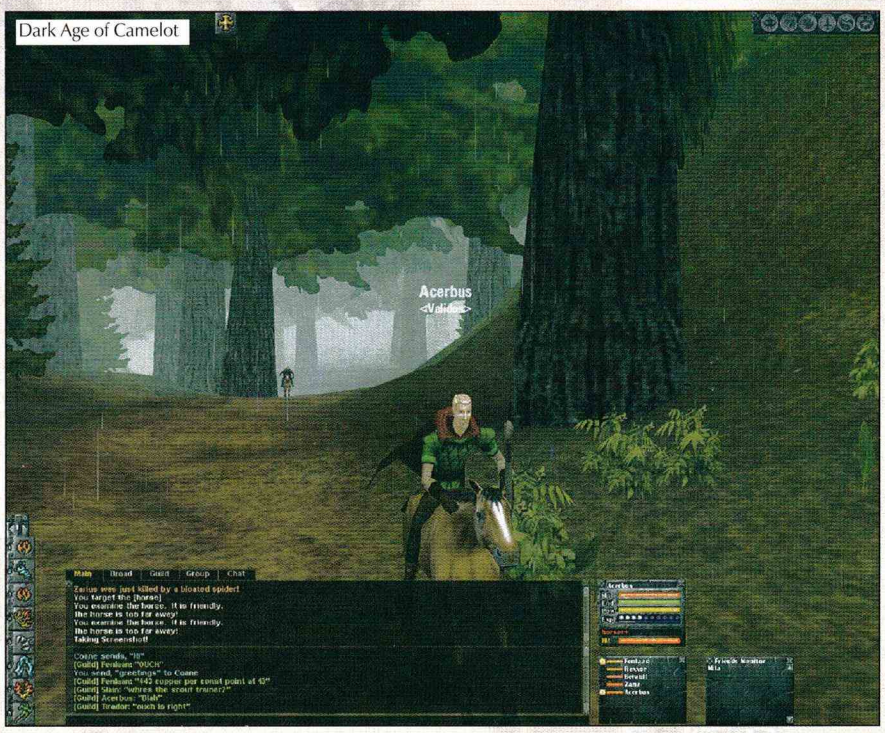
За да сложим край на прегледа на текущото състояние на ролевите игри задължително трябва да споменем двете последни великолепни перли в короната - Dungeon Siege и Morrowind. И двете игри със силен шамар затвориха устата на многознайковците, които твърдяха, че ролевите игри никога няма да изглеждат така, както например изглеждат 3D екшъните. Но освен великолепната графика и двете заглавия предлагат богат и разнообразен геймплей и стотици часове увлекателна игра за почитателите на жанра. Като се има предвид и скорошното излизане на Neverwinter Nights по всичко личи, че 2002 ще бъде поредната звездна година за RPG-тата.

Dungeon Siege


Morrowind

Много MUD-я, много нещо

Историята на компютърните ролеви игри няма да е пълна, ако не отдадем заслуженото на MUD-овете. MUD-ите (Multi User Dungeon) възникват нейде през 70-те години в Щатите, в университетите и в различни правителствени организации - едни от малкото институции, разполагащи с компютърни установки по онова време. Това били игрални светове без графика, които съществували на базата на обмяна на въобра-



Dark Age of Camelot

жение и текст между играчите. Игрите били дело на отделни играчи или малки компании, и били поддържани от хора, които предпочитали въображението им да рисува атакуващите тролове, а не мощни видео карти да ги рендват на компютърния монитор.

Тези игри и кампании пльзнали по тогавашните BBS-и в зараждащия се Интернет. Въпреки бума на технологиите в наши дни MUD-овете не само, че не изчезнали като динозаврите, но и продължават да се радват на доста голям интерес. Не вярвате? Хубаво, отидете на www.mudconnector.com и вижте сами. Там ще намерите стотици кампании в най-разнообразни игрални вселени, включително и тези на Star Wars, Star Trek и Dungeons&Dragons. По-интересното е, че ще откриете и хиляди хора, които ги играят.

Но защо някои би искал да играе текстови игри при условие, че компютрите вече са толкова мощни и могат да изобразят и най-фантастичните създания толкова детайлно, сякаш са истински? Отговорът на този въпрос е много прост - просто MUD-ерите са хардкор ролеви играчи, които за разлика от масовият потребител искат да се вживеят в ролята си, а не просто да вдигат нива и да стават все по-здрави, и по-корави. Освен това там където достига въображението пикселите и полигоните никога няма да могат. Да не говорим, че системните изисквания на компютъра остават на заден план и не влияят по никакъв начин върху игралното преживяване. Мисля, че ще се съгласите с мен - подобни неща не могат да се кажат за съвременните компютърни игри.

Ultima Online

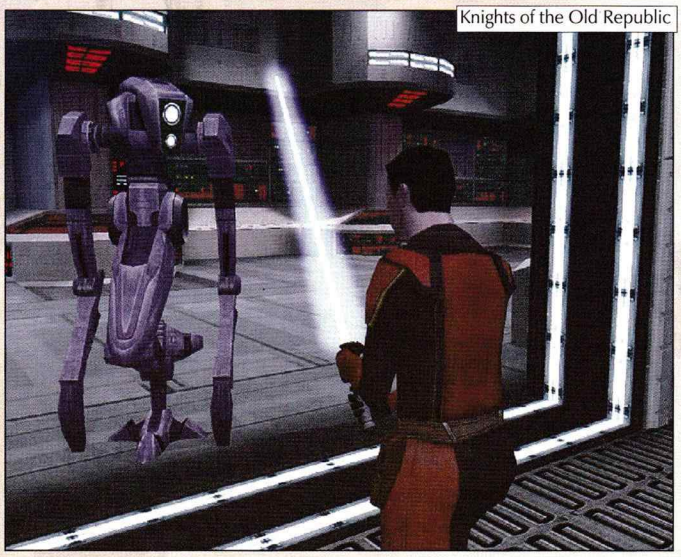
MMORPG - Massively Multiplayer, Online Role-Playing Game

Излизането на Ultima Online разби язовирната стена и отприщи водите на MMORPG-етата. Огромният успех на играта - въпреки бъговете, недовършеният код и непрекъснатите проблеми по поддръжката на игралните сървъри (които дори доведоха до съдебни дела, заведени от играчите срещу Electronic Arts) - доказаха, че една компания може да привлече играчи и да ги забавлява, като същевременно ги кара да плащат месечни такси за удовлствието. Ultima Online имаше късмета да бъде пионерът в този жанр, като предложи на играчите познания и обичан от тях свят (Brittania). Тук трябва да споменем и един много куриозен инцидент, чиито последствия се оказаха фатални за онлайн игрите като цяло, но по онова време никой не можеше да осъзнае това. По време на бета-тестовете на играта един от играчите по някакъв начин успял да убие Lord British, героят на самия създател на играта Ричард Гериот. "Когато това се случи, видях екрана на монитора ми да изгасва, което означаваше смърт, погледнах към колегите си и казах: "О боже, ами сега?" - споделя по-късно той.

Този инцидент в последствие се превърна в съществен проблем на Ultima Online, а в крайна сметка и при мрежовата игра на повечето ролеви игри. Тъй като беше първата по рода си игра, UO нямаше никаква защита срещу чийтърите и PK-ите (player-killers), което буквално съсипа удоволствието от играта на хиляди хора. UO проправи пътя на жанра, като направи достатъчно неща добре, за да се превърне в успех, но направи и достатъчно грешки, които оставиха отворена възможността някой друг да се поучи от тях и да павира вече отъпканата пътека към славата.

Този друг се казваше EverQuest. Verant Interactive и Sony лансираха EverQuest и чрез комбинация от по-привлекателна графика, по-директна игрална перспектива (първо лице), по-изчистен геймплей и по-безпроблемно техническо обезпечаване успяха да я наложат като водещата масова он-лайн игра. Нещо повече - играта постепенно се превърна в социален феномен, като се стигна дотам че играчи започнаха да продават по Интернет "виртуална екипировка" (оръжия, брони, готови персонажи и какво ли още не) срещу конвен-

workshop.headoff.com


Knights of the Old Republic

Neverwinter Nights

ционална валута (долари). Въпреки усилията на Sony, този псевдо-черен пазар работи с пълна сила и до днес.

Не след дълго дойде и играта на Microsoft Asheron's Call. Тя разкри на играчите уникална игрална вселена, поразлична от класическата система "елфи + орки". Макар и солидна игра, тя не успя да достигне до звездния статус на EverQuest и UO. Тук е мястото да отбележим, че в момента се разработват EverQuest 2 и Asheron's Call 2, като и двете изглеждат великолепно и обещават още безсънни нощи на почитателите си. Разработката на Ultima Online 2 от своя страна беше прекратена при все още не особено ясни обстоятелства.

Няма да се впускам в изследване на това какво прави масовите он-лайн игри толкова популярни, до известна степен и поради факта, че за нас те поне още една година няма да са актуални, първо поради лошата Интернет връзка в страната и второ поради ежемесечната си такса от $10. Само ще отбележа, че в момента излязоха няколко доста оригинални и вълнуващи заглавия, сред които се открояват Jumpgate (космически симулатор), Dark Age of Camelot и Anarchy Online (научно-фантастичен свят). В рамките на следващата година ще излязат над 25 нови масови он-лайн игри, някои от които изглеждат повече от обещаващи. Естествено сред тях се открояват гигантите Worlds of Warcraft и Star Wars: Galaxies, но и Shadowbane, Horizonts и още няколко други загатват за огромен потенциал.

Поглед в бъдещето

Какво можем да очакваме ние, феновете на ролевите игри, занапред? През юни се чака излизането на Neverwinter Nights, играта, на която се залага да революционизира ролевия мултиплейър. Именно нейното появяване би трябвало да е предупредителен сигнал за всички разработчици, тъй като след близо три години разработка заглавието бена крачка от това да не види бял свят и само благоразумието на пичовете от BioWare и ръководството на Infogrames и Interplay предотврати една мини-катастрофа в жанра. Слава богу всичко мина гладко. Слава богу и че разводът на BioWare и Interplay не засегна и другия проект на канадците - умопомрачително изглеждащата, разработвана съвместно с Lucas Arts Star Wars: Knights of the Old Republic. Наскоро играта беше отложена за началото на 2003-та година, като забавянето е поискано от BioWare с цел обширно тестване и максимално изчистване на всички потенциални проблеми. Ако можем да се доверим на репутацията на фирмата, можем да очакваме още едно изключително игрално преживяване, но този път в не по-малко позната и обичана вселена на Звездните Войни.

След дългогодишни спекулации наскоро Interplay официално обявиха, че работят над Fallout 3, която ще ни пренесе в един по-различен от досегашния пост-апокалиптичен свят. Единственото, което е известно на този етап е, че третата част на поредицата ще е изцяло 3D, което може да е за добро или за лошо, в зависимост от това, колко добре ще се справят дизайнерите.

Очаква се на предстоящото изложение в Лос Анжелис Interplay да предоставят повече информация за това дългоочаквано заглавие, както и да пуснат първи скрийншотове от него.

Иначе на какво можем да се надяваме в близките няколко месеца. До края на годината се очакват няколко доста обещаващи заглавия, сред които се открояват Harbringer, Arx Fatalis и Icewind Dale II. А до тяхното излизане можем блажено да се наслаждаваме на Dungeon Siege или Morrowind, или и на двете.

Моето скромно мнение за по-далечното бъдеще? Опасявам се, че в следващите две години ще станем свидетели на постепенното изчезване на класическите ролеви игри като жанр. На тяхно място ще се появят вече надигащите глави мутанти като Deus Ex - заглавия обединяващи по няколко жанра в едно. Доколко това е правилната посока на развитие на игрите ще разберем след време. Другото ми голямо притеснение е бумът на ролевите он-лайн игри, които постепенно могат да елиминират изцяло пазара на соловите RPG-та. Самият факт, че освен изброените по-горе две потенциално брилянтни игри (Star Wars: KOTOR и Fallout 3) не се задава нищо, което да накара закоравелите ни сърца да потреперят от възбуда, според мен говори доста красноречиво за бъдещето. Бих искал да съм лош пророк и ще се радвам ако времето обори моите страхове, но смятам, че тази и следващата години ще бъдат в много отношения краят на ролевите игри във вида им познат досега. Няма да се изненадам ако единствените солови игри започнат да идват не от големите разработчици и разпространители, а от самите нас, играчите. Вече се правят римейкове на всички заглавия от поредицата Ultima, като няколко човека са се заели да измият срама от последната девета част, използвайки за целта мощните ресурси на редактора на Dungeon Siege. Вървящия към Morrowind Construction Set също предлага титанично средство за създаване на нови приключения, и дори цели игри. Neverwinter Nights също ще излезе на пазара заедно с мощен редактор, който се очаква с огромен интерес от непрофесионалните дизайнери. Хм, май в крайна сметка излиза, че бъдещето не чак толкова мрачно, колко си мислех. Дано, дано!..

SOFIA MUSIC ENTERPRISES

PRESENTS

JOE SATRIANI

1 Юли – Зала №1 на НДК

HALFORD SLAYER

(ex Judas Priest)

3 Юли – Стадион "Академик"

H.I.M.

7 Юли – Зимен дворец на спорта

STEREO MC'S

10 Юли – Зимен дворец на спорта

MANHATTAN TRANSFER

13 Юли – Зала №1 на НДК

БИЛЕТИ:

СОФИЯ · Билетен център НДК (02 / 9166 31 32)
· Магазин „Вижън" (02 / 988 00 60)
ПЛОВДИВ · Рок Шоп „Бедрок" (088 / 305 229)
ВАРНА · Магазин „На тъмно" (052 / 233 143)
· Музикален център ("Панагюрище" 2)
РУСЕ · Магазин „На тъмно" (082 / 270 254)
БУРГАС · Магазин „Саунд Гардън" (056 / 811 747)
ПЛЕВЕН · Магазин „Три уши" (064 / 4 73 31)
· Магазин „На тъмно" (064 / 410 979)
СТАРА ЗАГОРА · „Металмания" в Универмаг (087 / 33 59 07)
БЛАГОЕВГРАД · Музикален магазин в подлеза (073 / 2 40 52)
ДОБРИЧ · Магазин „На тъмно" (058 / 601 171)
ДИМИТРОВГРАД · Магазин „Транс" (0391 / 2 71 40)
ВРАЦА · Магазин „Рок Зона" (092 / 2 24 48)

Автори: Mevas & FonManiac

Оптимизация на Windows 2000 / XP

10-те съвета на Майстора

Та така, след прочитането на един тон интелигентни, блестящи и поучителни статии за игри, писани от колегите, сте стигнали и до нашата? Или, ако постъпвате като мен (чета вестници и списания отзад напред), сега сте още в началото? И в двата случая, добре дошли на новата рубрика на GW. Първо за идеята, после за изпълнителите, а накрая, ако още ви се чете - и съвети ще има :).

Идеята е проста - във всеки брой да публикуваме 10 съвета, или трика, за настройка и оптимизация на Windows, за подобряване на сигурността, за смяна на цвета на десктопа (хаха), такива работи. Изпълнителите - единият съм аз, FonManiac - няма какво да ви разправям за мен, може би сте чели някои от предишните ми статии в рубриката хардуер - ако не - тепърва ще имате възможност да четете.

Mevas обаче, със сигурност не познавате. Всъщност, никой от редакцията на GW не го познава. Той работи в едно уважавано учреждение, където е успял да заблуди администрацията, че е обикновен системен администратор. Никой не го контролира в заниманията му, а това му дава възможност да си прави различни… експерименти :).

А сега по въпроса. Ще си поиграем с така нареченият Registry файл. Това е набор от конфигурационна информация, от която Windows се нуждае за да работи. Там е всичко - настройки на програми, хардуер, външен вид на Windows. Достъпът до тези файлове става с програмата regedit.exe, която може да стартирате от Start a Run. Папките тук се наичат "ключове", а вътре в ключовете има стойности (values). Длъжни сме да ви предупредим - не пипайте настройки в регистъра, ако не сте наясно какво правите - може да си навлечете големи проблеми. И така:

... преди за започнем !!!

Пълен backup на регистъра (желателен преди да оплескаш нещо). Пускаш regedit, избираш My computer най-горе и изпълняваш File a Export. За възстановяване - double click върху получения файл (може да го преименуваш с подходящо име).

1. По-голям кеш за иконите - папки, десктоп и менюта се показват по-бързо

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\currentversion\Explorer]

"Max Cached Icons"

стойност по подразбиране:1024, нова стойност: (например) 8192

2. По-бързо START меню (по подразбиране се отваря бавно като за олигофрени, немам нерви да го чакам)

[HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop], "MenuShowDelay", правиш го = 0

за останалите user-и (ако има такива) - същото,

но на

[HKEY_USERS/.DEFAULT/Control Panel/Desktop]

3. По-бързо броузване на локални (и не само ...) мрежи

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\Current Version\Explorer\

RemoteComputer\NameSpace]

намираш ключа {D6277990-4C6A-11CF-8D87-00AA0060F5BF} и го изтриваш с кеф, резулатът е, че не виждаш Scheduled tasks на другите машини, но браузва като светкавица.

4. (Малко) по-бърз DNS

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Dnscache\Parameters]

"CacheHashTableBucketSize"=dword:00000001

"CacheHashTableSize"=dword:00000180

"MaxCacheEntryTtlLimit"=dword:0000fa00

"MaxSOACacheEntryTtlLimit"=dword:0000012d

5. По-малко нерви или Как да го махна тоя шибан Messenger?

Има поне два начина. Трудния е да редактираш sysoc.inf, да махнеш всичките думички HIDE и след това културно да го деинсталираш от control panel-а. По-лесния е просто да отидеш в c:\Program files\ и да преименуваш директорията Messenger на нещо друго (напр. noMessenger). Така ако случайно ти потрябва - просто връщаш старото име на директорията, reboot и готово. btw, може и така:

Start a Run …

"RunDll32 advpack.dll,LaunchINFSection %windir%\INF\msmsgs.inf,BLC.Remove"

6. Кеширане на OS ядрото

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSet001\Control\SessionManager\

Memory Management -> LargeSystemCache]

слагаш го = 1, по подразбиране е изключено за pro версиите и включено за server

яде 4 мб РАМец, който при необходимост се освобождава

7. Изключване на autoplay/autorun функцията за CD

В новия Windows XP има доста подобрения, но autoplay функцията за CD понякога става досадна. Винаги можете да задържите Shift докато вкарвате новия диск и да забраните временно autoplay, но понякога забравям или пропускам точния момент за натискането на клавиша - представете си диск от компютърно списание и малко сладко вирусче в autorun програмата. За да изключите за постоянно autoplay

[HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\CDRom], "Autorun" = 0

Внимавайте ако използвате DirectCD - autoplay трябва да остане включен.

8. По-бързо унищожаване на умрелите програми

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\WaitToKillServiceTimeout]

по подразбиране = 20000 (ms = 20 sec), препоръчително 5-6 сек (= 5000)

9. По-бързо заключване на десктопа

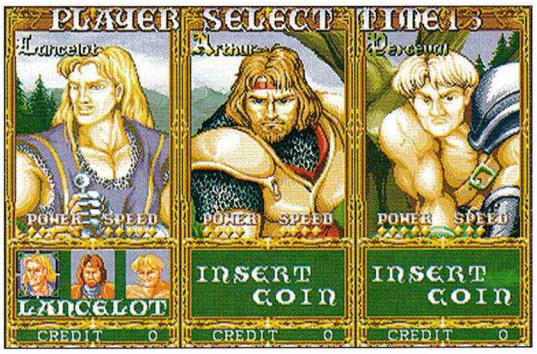
Всъщност под XP натискаш само [Win]+L, под 2к не става - но може да ползваш shortcut и под двата "rundll32.exe user32.dll,LockWorkStation"

10. Рестартиране или гасене на компютъра (... не само собствения)

Windows има една доста полезна команда "shutdown" ;). Без майтап! Изпълнете Start a Run … а "shutdown -i" и ще се появи командния прозорец. Можете и да я използвате в shortcut - "shutdown -l" изпълнява LogOff, "shutdown -s -t 0" изключва веднага компютъра, а "shutdown -r -t 60" ще го рестартира след 60 секунди. Ако използвате графичния интерфейс или опцията "-m \\computername" можете да гасите или рестартирате друг компютър в мрежата.

следва ...

(по материали от Internet и личен опит)



Knights of The Round

Година на излизане: 1991
Автомат: Capcom
Производител: Capcom
Емулатор: Nebula

Легендата за крал Артур, за бесстрашните рицари на кръглата маса, за Камелот и Граала... В онези смутни времена писъците на жертвите и блясъкът на стоманата са разнасяли славата на безстрашните рицари надлъж по земята. Мъжът, който успее да извади мечът Екскалибур от камъка, ще бъде крал на Англия. Много страшни рицари дърпат със страшна сила меча, но не успяват да го извадят. Младият Артур просто го хваща и без усилие го издърпва. Англия вече има нов крал. Но никой от големите рицари и лордове не желае да следва момчето-крал, и кралството му бързо запустява. Артур се обръща за съвет към великия магьосник Мерлин, който му казва, че единствено Свещения Граал ще спаси Англия. Артур, заедно с верните му рицари Ланселот и Пърсивал, тръгва на поход за Граала.

По пътя си те трябва да избият маса врагове, да преборят по един бос в края на нивото и накрая да спасят Граала. Всеки от героите в началото е слаб, но след достигане на определени точки (експириънс), вдигат левъл, получават поздрава ризница и ударите им стават по-силни. В началото босовете също са слабички, но после стават истински страшилища.

Ланселот е бърз и повратлив, но е с най-слаби удари, използва еднорък меч. С него се играе най-лесно. Има и много интересен специален удар - скок и ритник във въздуха право по канчетата на враговете. Артур е по-бавен от Ланселот, но двуръкият му меч Екскалибур е дълъг, ударите му са доста мощни. Това е най-балансираният от тримата герой. Пърсивал е моят любимец. Бавен, но силен като мечка, той сее смърт с по единдва удара на огромната си брадва. С Пърсивал се играе най-трудно, особено когато станат мелета с по 6-7 противника. Но затова пък, в удобен момент, той с един удар праща в небитието по няколко гада.

Графиката на играта е превъзходна (когато става дума за аркаден автомат), а при емулацията е дори по-добра от тази на Capcom автомата. Героите и гадовете са изрисувани с много чар, външният им вид напълно съответства на уменията им. Ланселот е стоен като фиданка, с леко облекло, русата му грива се тресе като на буен кон. Крал Артур носи достолепни кралски одежди и със стоманена физиономия коли враговете си, без и за миг да загуби хладнокръвие. И в най-кървавите мелета на челото му блести кралската корона. Пърсивал има вид на касапин. Гол до кръста и с бръсната глава, той прилича не на рицар, а на палач. При вдигане на ниво, външният вид на героите се променя, тялото им се облича в тежка ризница, някак си наедряват и в края на играта изглеждат по съвсем различен начин - обрулени от битките и натежали от сила. Враговете са много и разнообразни, и всички имат собствен облик. Обикновени войници с къси мечове, тлъсти коремести алебардисти, леки рицари с брадви и къси мечове или масивни черни рицари с боздугани, магьосници, хвърлящи огнени топки, огромни бойни тигри, които с рев се нахвърлят върху плячката си. Нивата са красиви, а прекрасните background пейзажи създават впечатление за напълно 3D игра.

Звуковите ефекти и музиката на играта са изключително приятни и съвсем на място. Звън на стомана, дрънчене на доспехи, болезнени предсмъртни стонове. Трябва да чуете смеха на Scorn (един от гадовете) и да видите презрителното тресене на раменете му, и веднага ще поискате да прережете гръкляна на мизерника. А когато Пърсивал замахне и стовари огромния си топор върху тиквата на някой нещастен рицар, имате усещането, че разцепва не кратуна, а гранит - просто брадвата му минава през тялото на противниците му и спира едва, когато срещне земята.

Геймплеят е изключително опростен. Играта е от типа 2D-scroll - всички нива се минават отляво надясно, а движението е в равнина напред-назад и в изометрична перспектива. Използват се само ръчката (при емулатора - четири клавиша за посоките) и два бутона. Единият е за скок, другият за удар. Има и комбинации, при които героите правят леки и бързи, или бавни и мощни удари, блокират. При натискането на двата бутона едновременно се изпълнява магически удар, с който се свалят всички противници на екрана, но това харчи от "кръвта" на героите. По нивата са разхвърляни различни екстри - манджа за възстановяване на кръвта, злато, сребро и други ценности за трупане на допълнителни точки (експириънс). Някои от черните рицари атакуват на кон. Когато ги свалите, без никакъв проблем можете да яхнете добичето и да се превърнете в истински рицар на кон. Гадовете не атакуват сляпо, а се опитват да минат в гръб, блокират, когато се наложи, стремят се да ви свалят от коня и да го яхнат.

KOTR е неангажираща игра, която със сигурност ще ви хареса с красивата си графика и приятен геймплей. Това, че е емулатор, по никакъв начин не разваля удоволствието, защото емулацията е перфектна.

maggkrabar

workshop.headoff.com

- Производител: Konami
- Разпространител: Konami
- Интернет: www.konami.com
- Системни изисквания: PlayStation 2
- Жанр: Хорър адвенчър

Sillent Hill 2

Автор: Balrog

Отдавна дошъл отново на тези скромни две странички отделени за света на конзолните заглавия. Благодаря ти за толерантността и желанието да четеш. Благодаря и за това, че с отзивите си за тази рубрика ми даде шанс да я продължа. Благодаря ти, читателю.

Играта, с която ти предстои кратка среща, не е технологично чудо като Metal Gear Solid2 и Halo. Нито е брутален и динамичен екшън като Devil May Cry, както ще се убедиш, ако си пуснеш филмчето за нея от диска. Това, приятелю, е ИГРАТА на страха, на малките, хичкокови детайли, на онзи тягостен „хорър", който събужда примитивния, атавистичен ужас, заровен дълбоко в генетичната ни памет, ужас, за когото дори не подозираме. А и не бихме искали.

И тази игра се нарича Silent Hill 2.

Историята започва с прочитането на едно най-обикновено писмо, което Джеймс Съндерленд намира в старата си очукана пощенска кутия. Писмото е написано с изящния, леко разлят почерк на жена му, която му съобщава, че го чака в градчето Silent Hill. Едно писмо, което безвъзвратно ще промени живота на Джеймс, ще го захвърли в дебрите на шока, ще го стъписа и ще го накара да се втурне презглава към неизвестното му градче. За да се срещне с починалата си преди 2 години съпруга...

loading...

Името ми е Джеймс Съндерленд и ако четете тези редове, значи нещо необратимо се случило с мен, нещо което ме възпрепятства да ви разкажа лично, нещо лошо...

В момента, в който кракът ми стъпи тук разбрах, че нещо не е наред. Радиото мъченически пропука няколко пъти, издаде няколко тъжни стона и замря. Като че ли някой изцеди силата му. Олющени, мрачни сгради - празни и сиви в тишината на делничния ден. Някак заплашителни, дебнещи. Сивота, потопена в сивота - гъста, лепкава мъгла, която сякаш изцеждаше всеки цвят, потапяйки околния свят в скучна монохромност. Пустота. Това представляваше градът. Сега мога да видя всички неща, които трябваше да ме предупредят, но тогава...

„Те вървяхме като хора" - имаше една такава книга, която бях чел преди време. Не помня как во пишеше в нея, но знам, че я има. Заглавието й изплува в мислите ми всеки път, когато си спомня... Ааах, спомени...

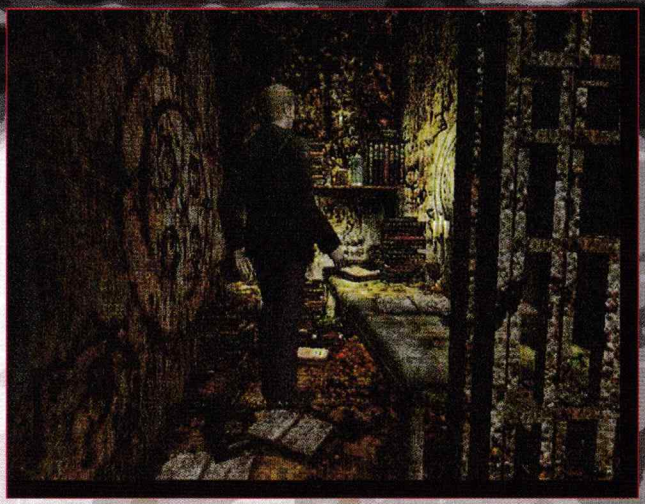
Градът бе измамно празен, мъртъв - тогава дори не знаех колко мъртъв беше. Само проскърцването на близката, разклащана от вятъра табела, ритмично късаше нишките на тишината. И тогава дочух музиката. Радиото отново оживя. По-късно установих, че то винаги ще „оживява" когато наблизо има чудовища. Всъщност това не е точната дума, тя е бедна на смисъл, нищожна в невъзможността си да опише странната сюреалистична композиция, която представляваха тези... неща. Те надхвърляха рамките на човешките представи за чудовищност. Не бихте могли

да ги срещнете никъде, никъде освен тук. Край мен. Видово разнообразие кой знае какво нямаше. Четири вида уроди населяваха Silent Hill. „Той" (огромен хуманоид, с глава като чайник, въоръжен с гигантски сатър), Краката (два чифта човешки ходилни крайници, съединени един върху друг в областта на таза), „Медицинските сестри „ (почти хуманоидни, гротескни създания със странни неща на главите, напомнящи за шапчиците на сестрите в старите американски филми от 60-те, откъдето им прикачих и прякора) и „зомбитата" (не, това не са класическите зомбита, които може би си представяте, те представляват опорочени човешки фигури, чиито ръце са зашити вътре в корема).

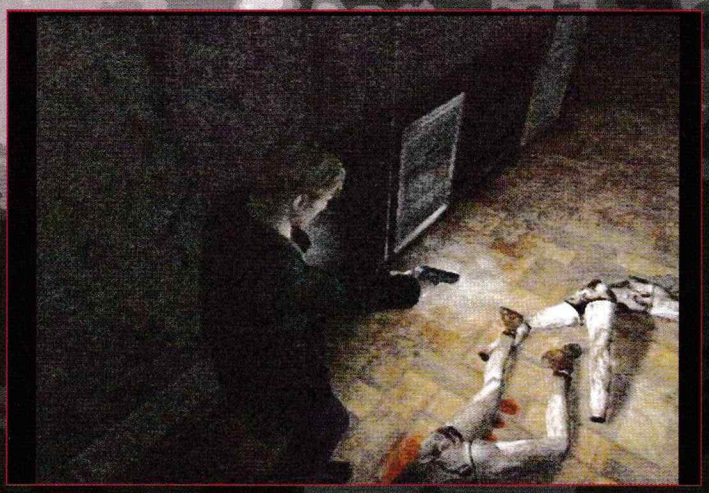
Първата ми среща със зомби почти ме уби, спаси ме единствено тоягата с пирон, с която неистово - в кататоничен ужас - започнах да го налагам. Продължих да го млатя и след като падна, убих го - макар не, какво означава да убиеш нещо, което вече е мъртво - продължих неистово да го ритам, а накрая задъхан и подивял от ужас се запрепъвах към месния хотел. Отново пустота, мъртвило. Сиви, потънали в нихилистичен сумрак, дълги хотелски коридори, застлани със син мокет, а под него плочки. Стените бяха покрити с разкъсани тапети, но най-ужасни бяха тоалетните - сякаш всичко, което трябваше да е в канализацията беше по пода. Надписи с кръв, почерняла с времето, крещяха в съзнанието ми ужаса на тези, в чиито вени някога тя бе текла. Няколкото по чудо оцелели лампи влошаваха още повече нещата. Стъпките ми заглъхваха в овехтелия, някога син мокет, който сякаш стръвно изпиваше всеки звук.

Какво ли бе ставало тук?

Вървях като слепец, блъсках се в стени, ъгли



и мебелировка и напрегнато се ослушвах за звука на радиото. Не след дълго открих, че не съм сам. Хотелът бе приютил обитатели. Зомбитата, мед. сестрите, краката - всички те бяха тук - разхвърляни по стаите или търсещи себеподобни за компания из коридорите. Самотен, сляп в мрака, на крачка от истеричния ужас чувствах първите талази на клаустрофобията. Искаше ми се да изляза, да намеря лек за раните си, а единственото, на което се натъквах бяха изчадията, които ме плюеха и блъскаха, опитваха се да ме докопат, докато гонен от страха, неспособен да мисля бягах, търсейки път. В една от стаите на втория етаж се натъкнах на изцапана с кръв количка за пазаруване, изоставена в средата на стаята, а в нея кротко лежеше 9мм пистолет с пълен пълнител... Малко по-късно се натъкнах и на фенерче. Тогава открих нещо твърде неприятно. Персоналът на хотела реагираше на дразнители като светлина и звук. Понякога се налагаше да се промъквам покрай зомбитата пипнешком, с изключено радио. Много неща преживях в Сайлънт Хил. Какви ли не видения ме споходиха. Там се видях да гледам оплисканя с кръв телевизор, седнал с разполовен череп в дълбоко плюшено кресло. Там, в хотела, се натъкнах и на „Той" за пръв път. Влизах от стая в стая, търсейки ключ, загадката с часовника и в едната тях заварих [illegible]ната покъртителна картина: „Той" задоволяваше първичните си инстинкти, осъществявайки сексуален контакт с една от „мед. сестрите" върху порутената мивка в тяс-



ното боксче на стаята. След акта „Той" я уби с огромния си сатър и се насочи към гардероба - моето крехко и несигурно скривалище. Почти в несвяст от страх изпразних пълнителя в тялото на гигантският изрод и стъписан го наблюдавах как си заминава.

Знаете ли, мислех си, че след тази сцена нищо повече не би могло да ме стресне. Колко много съм грешал... В същия този хотел намерих и първия човек - мъничко момиченце, търчащо насам-натам, говорещо несвързани неща. „Луда е." - мислех си аз, неусетно разделяйки се с разсъдъка си. Вторият човек бе далеч по-нелицеприятна гледка. Тялото му висеше наполовина от отворения хладилник, сред локва кръв на пода. В тоалетната някой оглушително и грозно повръщаше. Там открих третия човек, беше въоръжен с „Магнум" 357. По-късно, след като установих лудостта му, го убих... Отново там, в хотела, намерих и венчалната рокля на жена ми...

Нещо стегна гърдите ми, миг по-късно разбрах, че се давя за въздух - клаустрофобията най-после бе взела връх. Изскочих на двора на хотела, попадайки в хищната прегръдка на мъглата...

Много чудовища прегазих по пътя си, напредвах постепенно към целта си - къщата, където ме чакаше Мери. Унищожавах всичко, което ми пречеше, сблъсках се и разреших какви ли не загадки, но накрая стигнах. Пушката, фенерчето и радиото бяха неразривни части от мен, превръщайки се в единствената ми спасителна сламка срещу лудостта. През целия път към Нея срещнах само 4 живи човека. Анжела, която срещнах на гробището, Лаура - малкото момиченце, което бе с жена ми в една болница и което Мери толкова обичаше, Еди - човекът с Магнума и Мария - физическо копие на съпругата ми. Всички бяха луди. Явно градът действаше така.

Най-накрая я намерих, моята Мери, жива и здрава, единствено останала непокътната в целия този ад, само тя, моята Мери...

Доктор Ръсел Блей премери още веднъж пулса на пациента и се обърна към завеждащия отделението:

- Умрял е. Най-после се спомина. Дано намери спокойствие. Видяхте ли това, което е написал?

- Да - отговори завеждащия - Празните брътвежи на един луд. И преди е имало като него, ще има и след него.

- Интересното е, че всичко което е написал звучи като преразказ на една игра, с която се забавлява синът ми, ако това може да се нарече забавление... Казваше се... да, точно така - като градчето в разказа - SilentHill2. Сега като се замисля, като че ли и героят носеше същото име. Странно, наистина много странно.

- Колега трябва да внимаваш с какви неща оставяш да се занимава хлапето ти. Кажи му да пробва нещо по-разпускащо, като Текен примерно. Запиши час на смъртта. 22. 04. 2002 22:30.

Това бе последното, което Джейм Съндерленд чу от излизащите от бялата стая лекари, докато душата му бавно се просмукваше навън през стените на лудницата, все по нагоре и нагоре...

Знам, че тази статия не е това, което може би си очаквал, нарочно я написах такава, за да я почувстваш. Знаеш ли, за един миг наистина ми се струваше, че ако продължа да я играя без почивка ще ме споходи съдбата на описаният герой - ще свърша в някоя лудница, мислейки се за Джеймс Съндерленд. Слава богу, разминах ми се. Но сега вече знам едно - японците са луди. Никой нормален човек не би могъл да измисли подобна игра. Тя те смазва. Нищо по-депресивно, не съм играл. Но едновременно с това е поглъщаша. По някакъв необясним, интуитивен и подсъзнателен - извратен начин - те кара да продължаваш все по-напред и напред, изпробвайки собствените си граници на психическа устойчивост. Тя сграбчва хищно възприятията ти, изцежда ги, върти ги на центрофугата на истерията, мачка ги с чука на безименния, инстинктивен ужас. Кошмарна е. И завладяваща. Невъзможна. Великолепна. Ще ти са нужни нерви назаем, за да достигнеш до финалните надписи - нощем, на загасени светлини. Светът повече никога няма да е същия за мен, нито пък романтичната ми представа за малки градчета с мъгла и запуснати хотелчета.

И, приятелю, знаеш ли... тази риза с дългите ръкави наистина не ми е удобна...

Ендивал
Домът на Хаоса

След неколкодневно дебнене около старата крипта нашият кореспондент по окултните науки Дон Пепино успя да „прикове" вниманието на Бейв, с добре подострен тръстиков кол. Целта е да се научат повече подробности относно новия проект на създателите на Ендивал, който се очаква да бъде реализиран отново на книга и да се появи на пазара. Изправен пред настоятелната „молба" на кореспондента ни, Бейв се съгласява да открехне малко завесата и да разкрие част от плановете на екипа...

Д.П.: *Да започнем с един банален въпрос. Ти си един от създателите на Здрач над Ендивал. Как започна всичко?*

Бейв: Не, не бях аз, другите ме накараха! Не съм пил кръв от цели 2 месеца, да знаеш! Що се отнася до самия Ендивал, всичко започна от сбирките на Толкин клуб Рин Еннор преди около три години. Тогава учех в СУ, където всяка седмица се състояха сбирки на клуба. Именно на тези сбирки се запознах с Волкус (Асен Цветков), Арадор (Владимир Джурджев) и Орка (Юрий Боянов), които бяха първоначалният екип на Ендивал.

Д.П.: *Значи от Толкин към Ендивал?*

Бейв: Ами, не точно... всъщност, като се замисля, може би бе така. Първоначално четиримата искахме да направим ролева игра, която целият клуб да играе. Играта бе базирана на Първата Епоха на Толкин, като бяхме включили елементи от Силмарилиона, Недовършени Легенди, а също и от поредицата История на Средна Земя (на Кристофър Толкин). Като цяло се получи доста интересно, но се играеше единствено в рамките на клуба. След Валендрия (така беше наречена играта) дадох идеята да напишем изцяло нова ролева игра, което в последствие се получи.

Д.П.: *Като гледам Ендивал обаче не мога да открия Юрий...*

Бейв: Орка ли? Има го, но за съжаление единствено в секцията с благодарности. Около месец след като започнахме проекта му се наложи да престане да се занимава толкова интензивно с играта. Нещата в университета се усложниха за него и очевидно нямаше как да съчетае всичко. Въпреки това Орка и до днес помага в проектите, свързани с Ендивал. Оригиналната история за Безименния бе негово дело, както и част от приключението и много други неща. Наскоро с него дори измислихме песен за Здрачниците... е, предимно той.

Д.П.: *Интересно... ще можем ли да я чуем, или се пази в тайна?*

Бейв: Ъууу... може би по-късно. От устата на Орка звучи много по-добре... а освен това, той е измислил и акомпанираща мелодия на китара... Но да се върнем към темата. Няколко месеца след като Орка се зае с академична кариера към екипа се присъедини и Каладер (Георги Симеонов). Първоначално той бе от илюстраторите, но скоро се превърна в пълноценен член. Още от тогава имаше навика да ни хвърля в хаоса с някои от идеите си, но това всеки го прави от време на време.

Д.П.: *Може би ще да кажеш какво точно представлява Ендивал. Това е първата българска настолна ролева игра или...?*

Бейв: Казано най-просто това е фентъзи свят, изпълнен с различни създания, в който се води непрестанна война за територии. Нещо подобно на света през средновековието. Действието се развива на континент, наречен Ендивал; всъщност оттам идва и името на книгата. Около осем основни сили се борят се превъзходство - Горгони, Здрачници, Върколаци, Елфи, Скелети, Бурхи, Тъмни Елфи и Хора. Играчите се включват в момент, когато всички са на прага на война... и поради действията на персонажите им, тя наистина избухва. Особеното е, че въпреки непрестанните конфликти между расите, те никъде не се определят като „добри" или „лоши". С други думи, всичко е въпрос на интерпретация - за играчите, чиито персонажи са Здрачници, „лошите" са Върколаците; за Елфите - Хората и Скелетите, и т.н. Именно това предизвиква интересна игра между различните персонажи. Понякога се стига до сериозни спорове в самата група, дали да се приеме дадена задача или не.

Д.П.: *Разбрах, че ти си измислил Горгоните в Ендивал и определено доста си ги променил. Как точно стана така, че реши да избереш тях за раса в Ендивал? Повечето хора не си... „падат" по тях.*

Бейв: Да, така изглежда... Ако сме точни аз не съм „измислил" Горгоните, а просто съм ги описал. Още от училище се интересувам от тях и затова считам за нормално да ги включа в Ендивал. Защо са толкова различни от „оригиналния образ"? Ами, тук е мястото да се попита какъв точно е оригиналният образ? Хората определено имат склонност

да променят всичко докато го описват и следователно няма никаква гаранция, че споменатото в древногрьцките митове и легенди е вярно... ъъъ... е адекватно описано. Това, което най ме възмути обаче бе Heroes of Might and Magic. Не играта, а фактът, че „Медузите" са ужасно нарисувани, а „Горгоните" представляват бикове с налепени върху тях плочки.

Д.П.: *Виждам, че това май е болезнена тема...*

Бейв: Болезнена? Съвсем не! Просто Горгоните са любимата ми раса, а и най хубавата. Екипът ще ме претрепе, че казвам това, но вече съм свикнал. Именно заради това те са толкова фини и изискани, макар и леко арогантни понякога.

За да съм честен, ще кажа и няколко добри думи за останалите пет избираеми раси. Вълколаците са типичните воини, които могат да променят формата си през нощта. Здрачниците са бледи създания, които живеят в горите и притежават умения на нинджи. Особеното при тях е, че се крият от слънцето, тъй като може да ги убие. Тук бих искал да наблегна, че Здрачниците НЕ са вампири! Кожата им просто е по-чувствителна към слънчева светлина, подобно на албиносите например. Елфите и Тъмните Елфи, наречени Даенлини в *Домът на Хаоса*, отговарят на общата представа за Елфи, макар значително да се различават от Толкиновите Елфи. И, най-накрая хората, които са... най-накрая.

Д.П.: *Тъй като подхвана темата за продължението - Домът на Хаоса, какво ново има там? Има ли промени в екипа? Кои участват?*

Бейв: Да, вече си имаме нов член - Райстлин (Ангел Генчев), който разработи секцията за Вълколаците, както и участва в останалите промени в книгата. Ако не ме лъже паметта, ти също помогна, като направи илюстрациите на оръжията...

Д.П.: (смее се, при което кълт неприятно зачегъртва по гръдния кош на изча... Бейв) А освен оръжията какво ново можем да очакваме в Домът на Хаоса?

Бейв: Сложен въпрос. Като начало, вече има две нови избираеми раси - Нейски и Бурхи. Нейските на практика представляват бившите Скелети, а Бурхите - човекоподобни създания, които притежават някои качества на Вълколаците, но са неспособни да променят формата си. Също така, вече има нов клас - Длан или отворен клас, който позволява на играча да развие персонажа си изцяло по свое усмотрение. Още, бойната система е променена, както и системата за използване на умения. Под тайна ще спомена, че вече има и система за чупене, която позволява на героите да чупят всичко, което видят. Разбира се, при това е възможно даден персонаж да си счупи собствения меч, нож или ръка в процеса на разбиване.

Както се очаква, *Домът на Хаоса*, съдържа ново приключение, което е разигравано с бета тестъри в продължение на няколко месеца. А да, има и подобрена карта, почти А3 формат.

Д.П.: *Хмм... Значи Нейските са Скелети, също както Даенлините са Тъмни Елфи...*

Бейв: Не точно. На Даенлините просто им е променено името - даен лин буквално означава тъмен елф. Нейските са изцяло променени. Самото им име е комбинация от Нейтуиде бога на мъдростта и природата и Скитхе богинята на смъртта. Какво означава това ли? Изненада.

Д.П.: *А какво мислиш за Аксиом 16 и другите ролеви игри?*

Бейв: Често се виждаме с Иван Атанасов (създателят на Аксиом 16). Мога спокойно да заявя, че основните ни различия са относно расите - все още не сме стигнали до съгласие коя напитка е по-хубава - бира или пепси. Също така имаме спор относно една определена раса, но...

На по-сериозна вълна, Аксиом 16 има много неща, които се различават от Ендивал. Още миналата година си уредих среща с Иван и имах възможността да се запозная със света и системата на Магландия. Самата среща беше доста странна, също така, тъй като току що се бях уволнил от казармата и му говорех на вие, а той постоянно ми напомняше да си говорим на ти.

Д.П.: *Това означавали, че в бъдеще можем да очакваме общ проект?*

Бейв: (усмихва се) Без коментар.

Д.П.: *А кога можем да видим Ендивал - Домът на Хаоса на пазара?*

Бейв: Ако кхморите не са изгризали плаките - след няколко седмици.

Д.П.: *Добреее... Един личен въпрос. Удобен ли е ковчегът, в който спиш?*

Бейв: Хъм? А... Не знам от къде са се породили слуховете, че спя в ковчег, но мога отговорно да заявя, че не спя там. Дори мога да се подпиша, ако искаш.

Д.П.: *Не, не е необходимо. Просто бях любопитен. А сега ще те помоля да изпееш песента на Здрачниците, както обеща.*

Бейв: Надявах се да не се стигне дотам...ооох, добре де, можеш да го махнеш този кол от гърлото ми. (запява)

Веампе е с нас

Кралят загина,
Заместват го трима,
И редници няма,
И няма запас,
Войската се срина,
Месото поскъпна,
И хлябът не стига,
Веампе е с нас!
(тук дънт присъединява дрезгавия си фалцет)
Припев:
Веампе е с нас,
Веампе е с нас,
Веампе ни слуша с уши този час.

Хазната е празна,
И болест заразна,
От Здрачник на Здрачник,
Подскача в захлас.
И Скелети разни
С усмивчици мазни
Ни идват на гости.
Веампе е с нас!
Припев
Лумна гората
И падна гредата
На замъка древен,
А той върху нас.
И слънцето блесна,
И жега ни тресна,
И мор покоси ни.
Веампе е с нас!
Припев
Припев

Don Pepino

Автор: Un-DeaD

Cliff Bleszinski

От известно време насам имах жеание да направя някои промени в рубриката „Профили" с цел да я разнообразя и да не се заклещвам завинаги в едни и същи рамки или в една схема. Мисля този брой да опитам да направя нещата малко по-различни... може би по-интерактивни ако мога да използвам този термин. Каква точно е идеята ми: този път няма да ви сервирам първо някакви биографични данни и след това мои лични впечатления за персоната, на която съм посветил статията си... ще се опитам да спестя всякакво лично (и може би пристрастно)мнение. Този път основната част от работата по изграждането на някакъв образ на предстояната личност ще си е във ваши ръце. Ще попитате „А ти какво ще направиш?". Отговорът е: от мен ще получите подбрани отговори на различни въпроси и мнения на човека, които смятам, че са интересни и че ще ви помогнат да придобиете поне обща представа за него... нататък нещата са във ваши ръце...

А в крайна сметка кой е човекът? Както сте видели от заглавието, това е Cliff Vleszinski, бивш Level Designer/Lead Level Designer на Epic MegaGames, понастоящем Lead Designer пак там. Известен като един от най-добрите дизайнери на нива в света, свършил голяма част от работата по Unreal и Unreal Tournament. След като прочетох доста (ама наистина много) инфо за него, аз смятам, че е точен тип и си разбира от работата. Четете, пък може и мненията ни да съвпаднат...

И така, какво ще ни каже Cliff Bleszinski за...

...навлизането му в гейм индустрията и по специално в Epic:

„Исках да се занимавам с игри още откакто бях на 6 години и играех Space Invaders на Atari 2600. От тогава мина много време... от правенето на текстови приключения на моя Apple, през писането на шутъри на Commodore64 с приятеля ми Ralph (който е участвал в правенето на Anachronox), до писането на приключенски игри за Windows на 386SX-а ми... Веднъж (бях на 17)пратих един от малките ми проекти *(името на играта е било „The Palace of Deceit 2, Dragon's Plight"и е писана на Visual Basic - б.а.)*на Tim Sweeney и той ме взе на работа в екипа на Epic. От тогава съм си все там. *(вече повече от 9 г. - б.а.)*

...училището:

„Общо взето беше скучно. Единствените полезни часове бяха тези по бързо писане на компютър. Повечето от малките игри, които правех по това време, се родиха като идеи и бяха написани през останалите часове. Една от първите ми игри се казваше „Spermatazoa", където играчът, в ролята на сперматозоид, се движи през лабиринтите на тестисите и се бие с останалите сперматозоиди по пътя към яйцеклетката. *(странна идея за 11 годишно момче - б.а.)*

...работата си в Epic:

„Длъжността ми е Lead Designer. Не си мислете обаче, че това означава, че си седя някъде и само раздавам заповеди на дизайнерския екип. Изобщо не е така! Аз съм по-скоро посредник на идеи. Естествено имам и собствена визия за това какво и как точно трябва да правим, но едва ли не съм задължил всеки в екипа да каза мнението си за това каква според него трябва да бъде играта. Все пак не винаги моите идеи са най-добри. Правя също и собствени нива за игрите, върху които работим"

...това кои са level дизайнерите и какво точно правят:

„Level дизайнерите са тези хора , които за отговорни за вземането на всичко, създадено от останалата част от екипа и смесването му в единно цяло, така че да се получи завършеният краен продукт. Те са 1 част архитекти, 1 част артисти, 1 част гейм дизайнери и 1 част бета тестери."

...зяпането в чуждия монитор, респ. - чуждите нива:

„Не избягвам зяпането в мониторите на колегите си, защото моята работа е да гледам там :). И без това целият екип на Epic непрекъснато краде един от друг. Смятам, че след като всички се опитват да направят работата си по-добра, това само им помага."

...работния си ден:

„Има два варианта - или да остана да си работя вкъщи или да отида в офиса. Ако остана в къщи си правя чай, проверявам си пощата, преглеждам news-сайтовете и започвам да работя. Ако реша да не си стоя вкъщи се качвам на колата, пътьом си вземам кафе и кацам в офиса, където процедурата е подобна: проверка на пощата, малко браузване из Интернет, проверявам с какво се занимавам колегите и следващите 16 часа прекарвам в работа."

... развитието на first-person shooter-ите в бъдеще:

„Както съм казвал в някои интервюта, предполагам, че в бъдеще FPS-тата ще се развият като своеобразен микс от останалите жанрове, ще мутират в нещо поразлично от това, което са в момента. Геймърите очакват повече от просто обикаляне из нивата, събиране на все по-мощни оръжия и избиване на милиони гадини *(по принцип е прав, но иди го обясни това на хората дето играят и Serious Sam, вкл. и на мен :) - б.а.)*. При конзолите този жанр игри са на изчезване, да не кажа, че почти ги няма. Нашата работа е да им дадем това повече, което искат. Застрелването на някакво създание е само малка част от преживяването, което играчите искат да получат в сегашния, post Half-life свят. Doom определи основните граници на жанра. Duke Nukem добави интерактивност и индивидуалност на героя. Приносът на Half-life са скриптираните събития и ситуации, които толкова оприличават играта на интерактивен филм. Deus Ex съчета RPG и FPS елементите, заедно с добър сюжет. А Unreal Tournament доказа, че deathmatch/teamplay ориентираните FPS игри могат да бъдат успешни и добре продаваеми."

...за развитието на хардуера и софтуера и какво носи то, освен по-добра графика:

„Повече пари на производителите на хардуер и по-големи вентилатори."

...гейм индустрията след като е минал от другата страна на барикадата и вече е вътре:

„Преди си мислех, че всичко е розово и хубаво. Сега работя за Epic MegaGames, което си е направо мечта. Както и да е, сега имам много приятели в гейм бизнеса и научих доста. Например, че 90% от компаниите, които правят игри губят пари. От 10-те процента, които правят пари, повечето от тези пари отиват при

хора, които не са свършили НИКАКВА работа по играта. 90% от дивелопърите никога не получават повече пари от предварително договорените, дори и играта да е много успешна. Разпространителите са ги гепили за топките и знаят, че парите, които са им дали едва биха покрили разходите им, ако те евентуално решат да ги проверяват или дават под съд. Така, че им дават колкото да си покрият разходите и да могат да сезахванат със следващия проект. 90% от големите решения в този бизнес се вземат от идиоти, които дори не играят игри. Разбрах, че болшинството от талантливите хора в бизнеса са подценявани, зле платени и прецакани по принцип. С някои от тях в големите корпорации са се отнасяли като с едно нищо и затова понякога те предпочитат да работят като обикновени наемници по някои проекти, дори и това да е свързано с липса на пари между различните оферти."

...най-голямата грешка, която е допускал в кариерата си:

„Това, че забавихме Jazz 2 толкова и че го пуснахме тогава, когато това вече не беше толкова добра идея."

...за това, дали според него нещо не е наред с Unreal:

„Много пъти са ми задавали този въпрос. Освен проблемите, които имахме в началото с мрежовия компонент на играта, съжалявам, че ня сложихме повече скриптирани моменти в играта. Често съм чувал хора да казват, че предпочитат Unreal да е бил два пъти по-къс и да е имал два пъти повече скриптирани ситуации. *(мдаммм... - б.а.)*"

...любимите си карти от Unreal Tournament и от други игри (ако има такива):

„От Unreal Tournament обичам Codex, Liandri и Hyperblast... от другите игри - AeroQ2 от Q2 на Preacher."

...други игри, които играе, освен тези на Epic:

„Pokemon Puzzle League за Nintendo64, защото понякога простата и забавна игра е по-добра от дългите, сложни и високобюджетни заглавия."

...за това какъв компютър би искал да има, ако можеше да си избира от всички PC-та на света:

„Този, който ще имат внуците ми, какъвто и да е той :)."

...за пристрастията си към Red Alert 2, с които е известен и за руснаците изобщо:

„Харесвам руснаците защото те харесват водка. Всеки, който харесва водка според мен е пич и нямам проблеми с него. Колкото до Red Alert 2, ами тя е първата реално-времева стратегия, която просто ме грабна. Харесва ми това, че можеш просто да погледнеш сградите и единиците и веднага да съобразиш какви са и какво правят - това е едно много просто дизайнерско правило, което много, много игри не успяват да спазят."

...домашните си любимци:

„Имам три котки, които оставят козината си навсякъде и апартамента ми и се казват Disco, Tango и Bongo. Имената им са нещо като следствие от името на кучето ми Jazz, което пък кръстих на един от роботите от анимационната поредица Transformers, която ми беше любима когато бях на 11."

...татуираният на гърба му червен дракон"

„Когато бях малък пишех кратки истории и рисувах дракони. По-късно започнах да правя компютърни игри за тях. Винаги съм обичал да чета фентъзи книги или да гледам филми, в които има дракони. За мен като дизайнер най-важното нещо е въображението ми, а драконите символизират въображението."

Ами това е в общи линии. Дано ви е било интересно. Очаквам мненията ви на нашия форум.

Автор: Snake

Monsters Inc. vs. Shrek

Дисни отвърна на удара. След съмнително архаичния "Омагьосан император" и откровено скучната "Атлантида" гигантът на анимационната индустрия най-сетне лансира заглавие, способно да възправи косматата си гръд и да изреве страховито пред набиращата все по-реална сила конкуренция на Дриймуъркс, чието влюбено огре Шрек за броени месеци успя да се превърне в една от анимационните икони на годината. Заглавието бе "Monsters Inc." или "Таласъми ООД", както ще го срещнеш в родния афиш – великолепна компютърна анимация за съдбата на чудовищата от среднощните кошмари на децата. Цели 11 години след "Красавицата и звяра" – първия и последен анимационен филм, номиниран за Оскар в престижната категория за Най-добър филм – продукция на Дисни направи втори опит да отнесе статуетка в новоизлюпената категория за Най-добър анимационен филм. Отново неуспешен, както знаеш. На долните редове ще се опитаме да разберем доколко е бил правилен избора на надлежно наруганата в предишния брой Академия. Прочее на въпросните редове, в името на сравнителния анализ, смятам да ти разкажа почти целия филм, така че ако не си го гледал просто прескочи тази страничка.

Основната концепция:

Monsters Inc. – Забрави приказките на майка си, дошла да те успокои, че таласъмът в гардероба, заради който току що си надал вой до небесата, е просто съчетание от купчина дрехи, игра на сенките и развинтеното ти въображение. Съвсем си е истински. Освен това работи на осемчасов работен ден в просперираща компания и най-вероятно е взел премиални, ако е успял да те накара да изпищиш наистина силно. Защото именно твоят ужас осигурява енергията, благодарение на която функционира прекрасно организираното капиталистическо общество на таласъмите.

Shrek – Дребният благородник Фаркуад изпитва крайна неприязън към приказните герои и си търси жена от царско потекло, за да може да се сдобие с корона. Приказногероицидът му предизвиква ответната реакция на злобно на вид и добро по душа огре, което е готово на всичко, за да разчисти любимото си блато, в което фаркуадовите войници са изсипали цялата приказна сволоч от региона. Дори и да му намери въпросната жена от царско потекло и да изтърпи компанията едно ужасяващо приказливо магаре.

Змийски анализ: Шрек започва като една крайно обещаваща пародия, но трябва да ти кажа, че откриващите петнадесетина минути от Таласъмите могат буквално да ти отвинтят ченето със сценарните си идеи. Просто виж работния ден на топ-таласъма Съливан и още преди пространствените портали да са заели местата си вече ще знаеш, че идейния заряд зад Таласъми ООД е доста по-голям от самата концепция за анимационен филм. Гениално.

Monsters Inc : Shrek – 1:0

Откриващ момент:

Monsters Inc. – Огромен таласъм се промъква край леглото на спящо хлапе в някои от най-хорър ориентираните кадри, появявали се във филм на Дисни. Оказва се, че става дума за симулатор, в който таласъмът трябва да демонстрира майсторско плашене.

Shrek – Нежна музика. Невидима ръка отгръща страниците на богато илюстрована книжка, докато диктор ни чете чудесната вълшебна приказка, разказана в нея. В един момент нежната музика спира и една видима зелена ръка откъсва поредната страница от книжката и избърсва с нея прилежащия й гъз. Шрек пуска водата и излиза от кенефа.

Змийски анализ: Вече сме виждали десетки филми, които започват с нещо – за предпочитане страшно, което в последствие се оказва нещо съвсем различно – за предпочитане смешно. За сметка на това грубата гавра с един от каноните на приказните анимационни филми, ситуирана в началото на приказен анимационен филм, определено действа освежаващо.

Monsters Inc : Shrek – 1:1

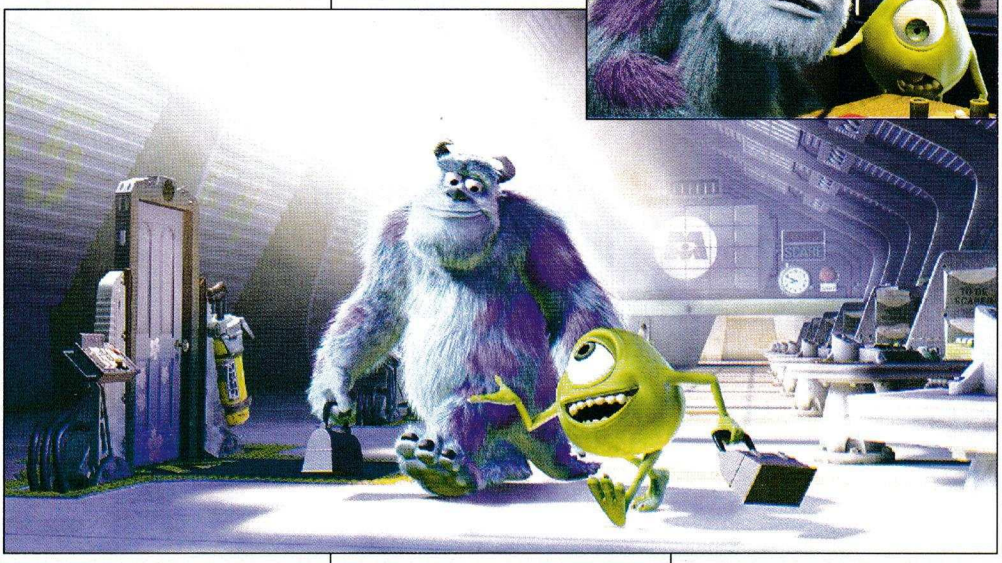
Завръзката:

Monsters Inc. – При инцидент в света на таласъмите прониква човешко дете, което може да убие всеки таласъм само с едно докосване.

Shrek – Огрето Шрек и дългоухият му приятел се преборват с огромен дракон и спасяват очарователната и леко прокълната принцеса Фиона, която Фаркуад си е избрал от изпълнило ролята на каталог за поръчки вълшебно огледало. Изненадата идва, когато Шрек ненадейно се влюбва във Фиона. А дракона в магарето…

Змийски анализ: На това ниво вече си напълно наясно какво ще се случи на финала на Таласъмите. Докато развитието на действието в Шрек ти поднася нова изненада буквално във всяка минута

Monsters Inc : Shrek – 1:2



***Развръзката*:**

Monsters Inc. – Човешкото дете се оказва абсолютно безопасно и крайно симпатично, главните герои се привързват към него от все сърце и любовта им ражда откритието, че детският смях е далеч по-добър енергиен източник от детския писък. Така всички таласъми се преквалифицират в комедианти и заменят страховитите ревове с фокуси и шегички.

Shrek – Любовта на Шрек към принцесата дава твърде странно отражение на проклятието й, превръщайки я в ужасяващо зелено огре. На сватбата им драконката хваща хвърления от булката букет и го поднася на кротко сгушилото се край нея магаре.

Змийски анализ: На финала на Таласъмите се случва точно това, което винаги се случва във филмите на Дисни. Сценарият затъва до ушите в обичайните клишета и филмът изтръсква с досада от себе си всички претенции да бъде нещо различно от поредния детски филм. Не че имам нещо против благотворния позитивизъм, но поднесен в такива количества и с толкова наивни изразни средства ми идва леко в повече. В това отношение Шрек се развива в значително по-вярна посока, удряйки финалната поанта на пародията, превръщайки красавицата в звяр и без да губи инерция прокарва по елегантен начин един умилително щастлив енд, лансиращ идеите за силата на любовта и приятелството.

Monsters Inc : Shrek – 1:3

Главният герой:

Monsters Inc. – Съли, най-добрият служител на компанията от заглавието, въпросната "Таласъми ООД". Голям, космат и озвучен от Джон Гудман. Изглежда страшен, но има крайно добро сърце.

Shrek – Шрек, най-гадното огре от околността. Голям, зелен и озвучен от Майк Майърс. Изглежда страшен, но има крайно добро сърце. И невъзможен шотландски акцент.

Змийски анализ: Равен резултат, откъдето и да го погледнеш. Точка и за двамата.

Monsters Inc : Shrek – 2:4

Комичният персонаж:

Monsters Inc. – Майк Уазовски, едноокo зелено чудовище, което успява да забие най-готината мадама във филма, поне според таласъмските стандарти и да спаси живота на Съли в най-важния момент. Арогантен, циничен и скептично настроен спрямо идеите на приятеля си. Озвучаван от Били Кристъл

Shrek - Магарето. С главно М. Приказливо, чувствително и толкова безупречно озвучено от иначе досадния Еди Мърфи, че ти иде да го почешеш между ушите. В повечето време успява да откраднe зрителското внимание от зеления главен герой.

Змийски анализ: Нищо против зелените едноокi чудовища, но Магарето успява още с появата си на екран да се превърне в един от най-емблематичните анимационни герои на всички времена. Още повече, че най-култовите реплики са положени от сценаристите именно в неговата уста.

Monsters Inc : Shrek – 2:5

Злодеят:

Monsters Inc. – Рандъл – основният конкурент на Съливан в таласъмската фабрика. Иска да изтезава малки дечица, за да получава енергия от страданието им. Палавник ни е той.

Shrek – Лорд Фаркуад – дребен, зъл и с явна алергия към приказни герои. Говори с гласа на Джон Лийтгоу.

Змийски анализ: Рандъл е влечугоподобен. Рандъл е зъл. Рандъл го озучава Стийв Бушеми, копеле. Монументален злодей.

Monsters Inc : Shrek – 3:5

Главната героиня:

Monsters Inc. – Силия, гадже на Майк Уазовски. Следи по-голямата част от действието с отвеяното изражение на загубената патка от антуража. Съвсем закономерно е озвучавана от загубената патка Дженифър Тили.

Shrek – Принцеса Фиона. Великолепно дигитално копие на Камерън Диаз, която – може би съм споделял – ми го вдига от раз, милата. В добавка владее де що има източни и западни бойни изкуства и има крайно иновативни идеи относна набавянето на яйца за омлет.

Змийски анализ: Прави впечатление, че Силия е забележително несимпатична на вид, което е странно, защото до момента художниците от Дисни винаги са се справяли със задачата да придадат очарование и дори сексапил на немалко представители на флората и фауната. За разлика от нея Фиона изглежда велколепно и изнася своята третинка от филма по толкова категоричен начин, че към края и на теб ти идва да й кажеш "Really, really". Пък и ти казах за Камерън.

Monsters Inc : Shrek – 3:6

Визията:

Monsters Inc. – Смазваща. Дизайнът на странно изкривения таласъмския свят и на обитателите му е великолепен, а едноименната фабрика за преход до човешкия свят със системата си от врати определено е едно от най-оригиналните неща, които съм виждал във филм.

Shrek – Типичните за приказките пасторални пейзажи, разнообразени с изключителен вкус от редица хумористични детаили, прокарващи пародийната нишка в сюжета. Всеки от основните персонажи изглежда точно, като актьорът, който го озвучава (само Шрек – както вече ти казах изглежда като актьора, който е *трябвало* да го озвучава). В добавка имаме блестящо заснети екшън сцени с леко намигване към хонккон-гските снимачни техники и яко намигване към Матрицата.

Змийски анализ: Доста оспорвана борба, но Таласъмите води с едни космати гърди напред. Най-малкото заради финалното преследване по безкрайните редици от врати.

Monsters Inc : Shrek – 4:6

Честно казано, когато започнах да пиша тази статия нямах никаква представа как точно ще се разпределят точките, но резултатът не би трябвало да те изненадва. Пак ти казвам – Таласъми ООД в никакъв случай не е лош филм. Дори ще кажа, че той е сред най-добрите неща, които са правили пичовете от Дисни. Просто – за разлика от личния ми фаворит, оскароносител и победител в настоящия анализ – той нито за секунда не те оставя да забравиш, че е детски, анимационен филм. А всички ние сме мъничко порастнали, за да го възприемем с безкритичния позитивизъм на детството.

Две букви:

Г и В. Олицетворяващи толкова много. Храна за душата, както би се изразил някой философ. Но аз не съм такъв. Аз съм един обикновен ваш читател, следящ форума и член на ГВ клана. Последният брой осмисли живота ми в пълния смисъл на думата. Толкова нови рубрики. В редакционната страничка Фрийман написа нещо за някой, който обещал, че ще спре да си купува списанието ако пишете за конзоли. Но не отчита факта, че това е ГВ. Статията наистина беше интересна, още повече клипчето. Аз ненавиждам конзолите, наистина. Но не и игрите. Tekken, Crash, Metal Gear... всички те са безспорни хитове и продажбите го доказват. Добър ход от ваша страна. Нямам нищо против тези две странички.

Пак да се върна на редакционната страница. Човек не може да угоди на всички, да: "Всичко което ти е на душата Фриймане го пиши там" - нали така разправяха всички. Е, било му на душата, че новото поколение е деградирало, това писал човекът! Списанието може и да се е утвърдило като най-доброто на пазара, но това не означава, че всеки ще намери в него каквото си иска.

Вие го правите без някакви стандарти и ТОВА МИ ХАРЕСВА В НЕГО! Не толкова уводната страница, не бъзиците в статиите, а уникалността!!!

Допуснах голяма грешка, пропускайки няколко броя на ГВ поради простата причина, че най-близко където се продава е Плиска а аз живея в Младост, не познавам никой (дотогава) който харесваше ГВ и успях да се докопам до един брой, който сякаш ми казваше "Виждаш ли? Виждаш ли, че който не го мързи и не се стиска за левче повече получава качество, което е безценно, няма сравнение"? Съжалявам за допуснатата грешка. Няма да се повтори дори и списанието да представлява просто надпис гласящ Gamers Workshop. Не мога да си го позволя…

DSx

Храна за душата, а?

Хм, на интересни мисли ме навежда това определение. До къде я докарахме, щом списание като нашето се е превърнало в храна за душата! При положение, че би следвало да предлага само информация и един вид тихо, спокойно забавление. Знаеш ли, навремето когато нямаше компютри, когато призмата на живота ни се въртеше около друга действителност и отразяваше в душите ни други ценности тази алюзия щеше да се отъждествява със съвсем други неща. Стих, книга, филм, разговор с приятел или просто общуване между хората. За магическия контакт с природата няма и да говоря. Толкова ли се промениха времената? Какво се случи за десет, петнадесет години? Храна за душата... Самотната душа е гладна, приятелю мой. Самотни ли са душите ви? Страх ме е от отговора, наистина ме е страх. Ще ти разкажа за себе си и нека това прозвучи по-скоро като проекция на начина на живот на цяло едно поколение. Помня ранните си години в училище - класове от по 30-40 деца. В едно безметежно време, както си му и приляга да бъде. Детството трябва да е безметежно. След училище обикновено оставах някъде около училището - футбол, закачки с момичетата, какви ли не игри, да не се разпростирам, че току виж носталгията ме стиснала за гърлото. Често ми се случваше да закъснявам с всички, произтичащи от това последствия, но от позиция на времето споменът за наболяващия ме задник ме изпълва с веселие. Както и да е, искам да кажа, че се чувствах част от една общност - моят клас, приятелите от другите класове, приятелите от махалата и т.н. Не ми оставаше време да заситя глада и възможностите си за забавление и общуване с връстниците си, камо ли за самота. В това число дори не включвам четенето на книги, заради което честичко ми се случваше да осъмвам и да си отсивам в час, ходенето на кино (гледах 11 пъти първата серия на Междузвездни войни, с едно приятелче почти бяхме научили репликите наизуст) и какво ли още не. Животът беше пъстър и динамичен. НОВ! Да знаеш, че животът е нов всеки ден и че ти разкрива още една частичка от света и емоциите, възникващи от взаимодействието ти с него е върховно чувство. Е, не всичко беше цветя и рози, но в общ план това сега няма значение. По-важното, в контекста на разговора ни, е, че душата ми се хранеше. Виждаш ли... как да го кажа, имаше поезия в делниците ми тогава. Не знам дали тя се прокрадва сега в текста, но я имаше. Живеех така, че мечтите ми се запазиха дълго. Също и магията. В детството винаги има магия, така мисля, така е правилно да бъде. В моето поне имаше, имаше я и вярата в нея.

После дойде гимназията. Някъде в промеждутъка между основното и средното образование неусетно се промъкна и интересът към момичетата. Но за него, може би, някой друг път. Имах късмет, напуснах родния си град, отделих се от родителското влияние, което вече осезателно бе започнало да ми стяга около врата. На 14 години почувствах волността на самостоятелния живот. Вече ги нямаше игрите, зубкаше се здраво - учех в елитен техникум. Но пък дойдоха купоните, събиранията, компаниите, много нови запознанства, първото "здрасти" на тежкия махмурлук, заведенията, дискотеките, флиртовете, огньовете, китарите, песните, МЕТЪЛА, ежеседмичните, превърнали се постепенно в традиция излети в планината, снимките, смеха и безразсъдните решения, които ме научиха да оценявам високо възпитателна сила на грешките си... И душата ми отново се хранеше. Нямахме тогава тези спасителни сламки, за които сега е толкова лесно да се хванеш, установявайки по-късно, че всъщност сам си се намъкнал в капана на един затворен, самотен кръг на самозаблуди и илюзии - кръгът на виртуалната реалност, компютрите, интернет, чатовете... И слава богу! Нямахме нужда от подобна екстра. Просто липсваше примамливата възможност да се гмурнеш в този водовъртеж, който на пръв поглед ти отваря вратите към света, а в крайна сметка те изхвърля на един много самотен бряг. Ти, стаята, компа, евентуално цигарата, бутилката и... това е. За сметка на това го имаше живия контакт с живи хора. Моята храна за душата...

Колкото до решението ти да си купуваш редовно списанието мога само да ти благодаря.

Freeman

Здравейте,

каня се да ви пиша всеки път, когато си купя поредния ви брой... обаче когато го прочета вече имам отговорите на въпросите, изникнали в главата ми и не се налага...

Пък и си мисля "Защо да ги занимавам с моето мнение? Да не съм аз най-важният човек на света и т.н." Не намирам смисъл недоволните да ви хокат... На който не му харесва манджата просто да не яде и всичко ще си е наред.

Обаче на мен ми харесва и как да ви кажа... един път в месеца пропускам да ходя на лекции, за да мога да заделя мангизи да си ви купя. Предполагам знаете как е... студентски живот...

Ама чакай, че аз съвсем забравих защо ви пиша! Този път намерих смисъл! Значи първо поздрави за новият брой, мисля че наистина е много добър и то не заради игрите, за които пишете а защото хора, честно да ви кажа, напиках се да се смея на някои неща. Мисля си, че абсолютно сте си възвърнали стария "хумористичен стил на писане", който всъщност може и да не съществува ама все ви го повтарят, потретват в критиките...

Та супер комедия ви казвам... разпрах се като започнем от бисерите и стигнем до онова изречение на Magg "...а дотогава псувайте конзолите!"

А! За конзолите исках да ви говоря... Значи първо искам да ви благодаря на вас и на Господа, че най-накрая започнахте да пишете по 2 странички (Супер много е за мен бре еййй) за тях. И се опитвате, евала! Лошото обаче, е че аз, който играя на конзоли от поне 6 години ви го казвам, а не онзи PC идеалист, който си увеличава упорито диоптрите всяка вечер като играе HOMM4...

Писна ми да... не, не, не, не! Стоп! Не ми писна 'щото вече ми е хумористично да гледам изрази като "гнусни конзоли" и не знам си к'во...

И да ви кажа, колкото и да е хубав целия онзи свят зад табелата плюйте по конзолите, за това държание на българските геймъри сте виновни вие, списанията. Вие с години насаждахте тази омраза с глупавите си грешки, случайни "подминавания", малки недоразумения от рода на бъркане PS2 с PSX и

PSX2... Вие сте виновни! И когато сега се осъзнахте, ще трябва да се върнете по старият път, за да полеете цветята, които пъпчехте.

Евала, че единствени в България написахте статия, в която безпристрастно излагате факти. Евала, че пускате филмчета от игри и че убеждавате хората. Те на вас ви вярват бре, ей!

Благодаря ви за опита ви все пак!

Иначе пак много се дразня от начина, по който го правите. Добре, защо не дадохте оценки на ревюто на Devil May Cry? Не заслужава ли? Не е ли РЕВЮ? Не е ли игра? Някак си усещам пак онази небрежност, която ме убива. Balrog, евала, харесала му е играта. Цели 2 страници описва как се е радвал... Ама защо не потърси малко факти в интернет и да изложи "това е така, еди какво си така се прави, сравнено с не-знам-си-кое, излязло преди толкова години..."

Ама така е, като момчето "не е вътре в нещата". Не го пари въпросната тема. Не я чувства...

И все пак... Мисля, че трябва да пишете равностойно! Както и да го разбирате това.

Ама пишете, не спирайте! Аз вас ви харесвам поне как пишете! Да си призная, макар че съм конзолен геймър си ви купувам от доста време насам и не за да науча колко създания имало до еди-кой-си замък в някакъв си справочник за някаква игра, или пък да си припомня как 50% от 97-те % от българските

геймъри, играещи CS използват краковe... Купувам си списанието за да ви чета вас! Това е!

Има още цял чувал с критики, ама ако ги изсипя... след това ще трябва да си пусна Азис и да МЕДитирам...

Бай ви на всички!

ХАМСТЕР_May_Cry

Здравей!

"...Не намирам смисъл недоволните да ви хокат..." - твои са тези думи, нали? А ти какво правиш, приятелю. Препрочети си предпоследните параграфи. Би могъл да кажеш: Е, аз за добро го казвам, да ви обърна внимание на недостатъците, за да изгладите ръбовете в следващия брой... и т.н. Ами те и другите, вероятно, по същата причина :-). Макар понякога това да е последното, което ми хрумва докато чета някое писмо - като следващото, например.

Все пак ще отговоря. Не дадохме оценка на DMC защото по принцип аудиторията ни е от PC-играчи и тях едва ли ги интересува подобна оценка. Защото, за да оценяваш нещо трябва да имаш база, а компютърните игри не могат да са подходяща база за конзолните и обратно, и ако се замислиш, може би, ще го установиш и ти. Все игри - ще кажеш. Така е, но специфичността на основния хардуер, както и периферията - разните му там джойпадове и прочие предоставят съвсем различно изживяване и начин на игра. Освен това целта на тези статии не е да се прави щателен анализ на игрите. Тези статии са по-скоро образователни, за обща култура. Идеята е да се запознаят хората с още нещо. ДА ЗНАЯТ! Да се разшири кръгозорът и компетентността им. В този ред на мисли няма нужда авторът да задълбава в интернет, да рови за какви ли не информации. Достатъчно е просто да е "вътре в нещата", в играта. Да я види, да я изиграе, да й се радва и да разкаже после на останалите за радостта си. За да почувстват и те! Това е най-важното - с какво чувство те е оставило дадено заглавие, какво е трепнало или не е, докато си играл, какво се е разгоряло или не е. Това остава по-късно в душата. Подробностите бавно изтляват, но някъде дълбоко остава нещо, което пази спомена за чувството докато си играл. Ако се замислиш ще осъзнаеш, че спомените са най-напред и преди всичко чувства. Когато изникне един спомен в съзнанието ти първото, преди още да изплуват постепенно детайлите - първото, най-първото е чувството. На интуитивно подсетивно ниво, една милиардна част от секундата преди всичко останало те обзема чувството. Това е. Няма небрежност, дори напротив - съвсем целенасочено не навлизаме в детайли. На аудитория, която е предубедено настроена към онова, за което се опитваш да й говориш последното нещо, което трябва да й пробутваш са подробности. Изтъкваш най-важното и толкоз. Не си претупваме работата, просто разсъждаваме когато правим нещо. Не е наша вината, че геймърите в България са предимно PC такива, нали?

Тук подминавам общият тон, с който звучат уводните ти думи в темата за конзолите - не се считаме отговорни за нечии грешки, дори и да са наши :-)... Хе-хе, бъзикам се.

Сега за хумора, броя и прочие. Броят на мен адски ми харесва и няма какво повече да кажа. Изтъркана тема е това какви сме били преди, знам какви сме сега - по-хубави. Поне аз съм по-хубав, с годините все по-готин ставам и това ми харесва. Озъртайки се наоколо попадам все на потвърждения на та-

зи си хипотеза. Снейка като си го спомня какъв беше, а като го гледам сега - левент! Аах, що не съм жена? Несъвършенствата на Божията промисъл са ми любима тема. Ако Бог беше хермафродит, за да ни направи по свой образ и подобие нямаше да има нужда да търсим Едем, раят щеше да е на земята. Обичам те, Снейкчо! Фен съм на всичките си колеги, всъщност. Жена ми винаги ми е повтаряла, че съм прекалено моногамен, за да се притеснява от някакви забежки, но едва ли подозира каква всеобятна любвеобилност дреме в дълбините на сърцето ми.

Та така, гризоподобни ми, конзолен съратнико...

Freeman

Здрасти тролове,

как е. Мислех да не ви пиба но след като видях тапия ви саит направо се побарках абе хора по тапо небто не сам виждал земете го оправете. Стига толкова за саита сега за новия брои КАДЕ ДА МУ ЕБ..... МАИКАТА НА FREEMAN 4е ми е махнал теста та това си бебе едно от наи хубавите небта в списанието дори когато нямабе статии за хубави игри сам си купувал GW само заради теста а сега к`во няма и аз к`во духнах супата неказвам 4е статиите неса хубави ама си искам ТЕСТА. Така сега за плаката и аз сам по4итател на HMM4 . но пак 8 страници с живота на всяко сабтество това е малко пресилено немислите ли а. Не всеки 4овек е безгребен но гледаите следва6тия пат поне ТЕСТ да ми турите. Аде 4ао и продаляваите с хумура.

М. Ч.

Йо! "Хей, рапстър дека ти е къщата?"

Мисля, че подобно приветствие е подходящо в твоя случай.

Хайде за граматика няма да отварям дума, да не издребняваме чак толкоз. Искам да поговорим малко за сексуална култура. Значи, преди да започнеш сексуалният си живот бих искал да ти нахвърлям няколко основни препоръки и да ти дам няколко съвета. То това по принцип е работа на родителите, но твоите вероятно се страхуват да разширят кръгозора ти прекалено, за да не те тласнат допълнително към необуздани сьвокуплителни интервенции. Като гледам сексуалните ти пристрастия - с право. Та на въпроса. Много е важно използването на презерватив. Колегите от PC mania наскоро пуснаха брой с подобен атрибут. Ако се срамуваш да си купиш от аптеката си купи един от залежалите им броеве. Към днешна дата няма по-добър и сигурен контрацептив. Освен от нежелана бременност той предпазва от целия спектър полово-преносими болести. А те, драги ми, са твърде много. За СПИН, Трипер (Гонорея), Сифилис всеки е чувал, но не са само те. Има цял куп възпаления на уретрата, които биха могли да те нападнат, ако си невнимателен, в това число и хламидални инфекции. Последните са следствие от едни много мръсни бацилчета, които имат навика да си цъпуркат в кръвта и след излекуване на инфекцията - потенциални бомбички със закъснител. Спазвай полова хигиена. По-добре е никога да не правиш секс с партньорка в менструация. Менструалната кръв е много мръсна. Ако си с презерватив опасността е малка, но презервативите имат навика да се изхлузват, а при теб опасността от такъв инцидент е твърде сериозна. Същото важи и за оралния и аналния секс. Не забравяй, че устата е рай за бацилите, ама наистина. Погрешно е схващането, че "френската" любов е безопасна. Груба грешка! Повярвай - патил съм. Ако си правил "френска" на партньорката си и после си я целувал и искаш да ти врътне един бърз минет - споко, бърз ще бъде, довери ми се - задължително я накарай преди това да си измие добре зъбите и да дезинфекцира устната си кухина, продават се такива препарати в аптеките, апропо те, принципно, са препоръчителни. Възможно е в тези случаи в уретрата да попаднат бацили несвойствени за нея и макар те да не са преките причинители на бъдещите ти неприятности могат да имат каталитично действие за инфекциите. Мий се ВЕДНАГА след всеки полов акт и се опитай да уринираш, което обикновено не е трудно. Така свеждаш процентната вероятност от "авария" до по-ниски стойности.

По-нататък следват практически съвети относно самия коитус (полов акт). Важен аспект е, както я нарича един приятел - "загрявката". Любовната игра ще подготви не само теб, но и партньорката ти за последващите действия. Овлажняването е много важно, но извън това, бих казал, че подходящият градус на възбудата преди самото сношение способства достигането и изживяването на много по-пълноценен оргазъм. Не забравяй ръцете! И езика също. С подходящ допир всяка една част от тялото е ерогенна зона. Няма да ставам прекалено натурален и ще си спестя подробностите. Е, хайде от мен да мине - ще ти дам едно жокерче. Палецът на крака, копеле! Да, колкото странно да звучи засмукването му в подходящ момент и начин може да влуди партньорката. Както сам виждаш място за експерименти дал Бог. От едно ребро адамово що място се е пръкнало - не е истина.

Ще спра дотук. Мисля, че на първо време е достатъчно. Сега вече си готов за майка ми. Тя е жена с изисквания, опитай се да дадеш всичко от себе си. Но дори и да не се получи, не се притеснявай - провалът ще си остане в семейството, както забелязваш изписал съм само инициалите ти. Въпитанието ми го диктува. О, за малко да забравя. Предписанията ми важат също така и в случай, че се случи да си с девствеица. Знаеш - пак тече кръв, не е хич безопасно. Но ти си умно момче, както става ясно и от писмото ти. Има един лаф "хвани си кака, да те отрака". Е, сега каката клони към шейсетака, но какво пък геронтофилията е описана в учебниците, което значи, че съществува. Не съм чувал да се лекува, обаче.

Сега за теста. Какво да ти кажа, както сам отбеляза, хората сме грешни. Ще ти турим тест, споко, и други неща можем да ти турим, колко му е - само трябва да си поискаш.

Freeman

Пред мен

са всички последни броеве на БГ списанията за компютърни игри. Не че другите нямат име, но трудно се разбира дали е PC-еди какво си или Medal of Honor, примерно. Всички имат корици, но явно някои го приемат като необходимо зло, а не като възможност да покажат оригиналност и стил. В този дух мога да продължавам до 17 и 40 часа, когато започва "Дързост и Красота" (не го изпускам), но много ще се възгордеете. Не съм типичният геймър, но харесвам игрите. И въпреки че нощните ми мрежи могат да се преброят на пръстите на двете ми ръце (1,2,3... 10 - ох, слава Богу през 86-та не наблягах на салатата - да е драно, не брано, както казваше тати... пак се отклоних) ми е страхотен кеф - въоръжен с 4 вафли "Мура" (черен шоколад) и 1,5 литра "кола" - да трепя орки.

Хубаво е, че ви има, приятели! Вие сте като "Егоист". Може и да я няма онази цялата магия от по-старите ви броеве, но си оставате неповторими и недостижими.

Това исках да ви кажа...

Росен Николов

Този лаф "необходимо зло"...

Не, че не го разбирам и приемам, смисълът му достига до мен, аз самият го употребявам, но подобни словосъчетания понякога ме карат да се замисля. На кого ли му е необходимо зло за лична употреба? Дали пораженческото мислене владее човечеството от времето на Стария завет и максимата, че "човек предполага, но Бог разполага" е втъкана в тъканта на коментираната комбинация от две думи не се ангажирам да анализирам задълбочено. Защо някой е решил, че човекът трябва да е "раб божи" също не ми е много ясно или по-скоро нека кажем, че в 4 часа посред нощ подобна гимнастика за ума ще ми дойде нанагорно. Всъщност и без Библията, най-вероятно, човекът щеше да се научи да се примирява със заяжданията на съдбата, решила да му натрие носа на всяка цена. Навикът да повдигаме рамене в израз на "какво да се прави, такъв е животът" е част от човешката ни природа все пак. Или поне така си мисля. Няма да издувам мускули - и на мен ми се случва честичко. Но да се върна на "необходимото зло". Една съществена разлика има между хората - кое точно зло намират за необходимо. Стараем се за нас летвата на необходимост да е високо вдигната. И определено дизайнът на корицата е доста под нея. Това е.

Ъъъ...ти какво намекваш за Егоист, приятелю? Сега ще се обиждаме ли? :) Бреее тоя Егоист, бре! Някакъв еталон ли е, що ли? Ние сме алтруисти, всъщност. Цялото ни съществуване го доказва. Списанието съществува толкова дълго единствено поради причината, че никога не сме били егоисти. Не обичам да ни сравняват точно с Егоист. Признавам класата на авторите там, талантът им е безспорен и аз съм последният човек, който ще го отрече. Нойзи Цветков и сие винаги са били еталон за оригиналност, но арогантността на писанията им никога не ни е била присъща. Смятам, че сме по-земни, по-човечни, по-обикновени, по-естествени, ако щеш. Не можем да достигнем до висините на тяхната витиевата, лексикална фантазност, а наред с това и бликаща язвителност, но пък и никога не сме се опитвали.

Човек трябва да си тежи на мястото, а нашето, засега, е тук - при вас.

Това пък исках да кажа аз...

Freeman

Здравейте Gamers' Workshop,

Толкова искам да ви напсувам, че направо не знам откъде да започна...

Как можахте? Откак Nintendo-то ми се строши (онова старото и скапаното... нали се сещате - някога бяха залели пазара с тези простотии - Contra 6, Super Mario, Ducks, etc) съм останал с впечатлението, че конзолите не могат да се мерят с всемогъщите PC-та. Гледах screenplay movie-то на диска (почти се разплаках), после прочетох и статията за Devil May Cry, а сетне и онази статия дето обяснява защо конзолите са по-добри, един вид, от PC-tata... Мамка му, прави сте!

Каква е връзката, ще попитате. Проста - сега вече ИСКАМ да имам конзола! Ама брате, ей така да кажа на бащата: Тате дай 400 долара за да изкарам още повече двойки... Не става! НЕ СТАВА! Да събера сам? Ще има да събирам докато ми порасне брада. А пък конзола наистина искам - повече от секс даже (lol)! Не, няма нужда от извинения... просто трябваше да го кажа на някого, а котката, майката и сестрата не са идеалната публика. Олекна ми. Сега към въпросите:

Ами първо - колко струва една конзола, дисковете имат ли пиратски версии, игрите специално за една конзола ли са или мога примерно да си пусна Devil May Cry на X-box, Playstation, Nintendo, Sega?... Знам, че тези въпроси могат да ви се струват тъпи, ама... тъп човек ги задава, пък и... никога не съм се интересувал ще знаете.

По принцип не съм поркач, ама... ха, наздраве!

/me вдига чашата.

Sincerely,

daSOULCOLLECTOR

Такаа...

Много питаш, бре!

Няма лошо, обичам любознателните хора. Преди да отговоря конкретно обаче бих искал да доуточня някои неща. Първо не сме казвали, че конзолите са по-добри. Изобщо не сме го казвали. Обяснявахме просто какво представляват - силните и слабите им страни. Второ - това искам да го изясня повече на себе си - как така искаш конзола повече от секс бе? Малееее, сега остана да ми кажеш, че не използваш и "Малиция"! Значи, хем искаш да псуваш, хем не искаш секс кой знае колко много. Е, кво тогава - ще ни кажеш, че са ни кофти прическите ли? Иначе далаверата с двойките ми харесва, по 4 "големи зелени" на парче, ехееей - на това му викам аз занимание. Що не съм един ученик да видиш професионализъм в действие. Ама... то не ставало. НЕ СТАВА!? Тъкмо щях да те моля да ме запознаеш с баща си. Добре де, карай, свивам рамене - какво да се прави, такъв в е животът!

Дай да ти отговарям на въпросите, че се размечтах на пусто.

Една конзола струва около 300 долара. Грубо.

Кое днешно време няма пиратска версия, бе приятелю?

Да, игрите са само за една конзола. Логично е - конзолите се различават хардуерно, освен това са конкуренти на пазара и всеки се стреми да пуска игри, които вървят само на неговата конзола.

Това е един допълнителен фактор, който в бъдеще се предвижда да изиграе значителна положителна роля върху качеството на игрите, които ще се пишат за конзоли.

Докато една игра за PC може да се играе на всеки свестен компютър и пазарът практически е огромен, то конзолните компании нямат този късмет. Ще се продава тази конзола, за която ще има по-добри заглавия, а това е стимул, който ще принуди Sony, Nintendo и Microsoft сериозно да се заемат с разработката (или да платят на разработчици) на наистина убийствени заглавия.

Ами... наздраве!

Ууупс, тая оригня остана извън ефира, нали?...

Freeman

Здраво, момци !

Има едни такива призиви в списанието от време на време - да пращаме съвети, препоръки, критики и т.н. Може да е от спрайта - не вярвам да сте склонни на самоубийствени изпълнения в нормално състояние. Човек не може да угоди на всички, а ако пробва, най-много да се лиши от доста от и без това дефицитните в днешно време нервни и мозъчни клетки. Но щом настоявате за мнението на редовия геймър, ОК, дадено, отпочвам:

За списанието: Ако наистина сте решили занапред да ставате сериозни и делово-информативни, по-добре сменете занята. Подобни компютърни списания и вестници - колкото щеш. Две думи ще спомена: Класа и Стил. Иначе личните ми предпочитания са за историите, вплетени в по няколко статии, тип "Удариха базата" или "Бира/Civ3 wars".

За плаката: Хубаво е подрастващите да имат алтернатива на поп и кеч идолите. Аз малко съм прехвърлил тази възраст, но не издържах на изкушението да лепна на гардероба си заплашителния Хищник, озъбения Алиен и надъханата "маринка". Не че имам нещо против кеча, страшно забавен спорт (пример: една яка пичка скача от въжетата и забива глава между краката на друга яка пичка, притисната към тепиха от сто и двайсетина-килограмов мъжага. АУУУУУУ, корема ми се схвана от смях…) .

За диска: Когато реших да започна да си купувам списанието, бях забавен в похвалното си намерение от факта, че е почти невъзможно човек да си го намери без диск (впоследствие на два-три пъти имах възможност за избор, но си беше чиста случайност). Както и да е, накрая прежалих парите за една нощна мрежа и след като опосках за една нощ списанието с кориците, реших да погледна и диска. Тъй: GW launcher - хубаво; разни програми, повечето от които за нета, какъвто нямам; демота, които отказват да тръгнат на моя трактор, пък и без това не ме вълнуват; кино рубрика - я, нещо интересно; екстри някакви, да видим: пачове една купчина, явно е масово явление да се кара през просото, за да се спазват разни срокове; анти-вирусни ъпдейти (че и цял вирус в един от последните дискове - от мен ви е простено, ама сестра ми си изкарала акъла, докато аз си изучавах кротко счетоводните науки и Хероc4 във Варна); funny movies, тъй-тъй; малки игрички, Gamers' Revenge - That's what we're talking about! Дааа, ривенджа направо ми взе акъла. Тъ, тъ, тъ, бре, бре, бре. Кефи, мен-ове, просто КЕФИ. В случая ставаше дума за "Ъ травъл ин дъ тайм " и още няколко;

после изрових във форума и продължението (който търси, намира :) .

Тука е част първа от Молбите (съветите, препоръките, идеите, …..): Ръгайте повече Ривендж, хора! Тези няколкостотин КВ от всеки диск са (хм, как да се изразя?), ами те са причината да давам 2.40 екстра за всеки брой с чиста съвест. В тази връзка, във форума ми хвана окото нещо, наречено Gamers' Revenge archive.

Защо не вземете да го качите на диска? Тъй де, на няколко части, в няколко диска, а междувременно ще се понатрупа още материал (дори може и аз да дам скромен (че и съмнителен) принос:

Де сте снайперисти
идат терористи!
Бомба да поставят,
База да взривяват!
(лир. откл. авт.)

(Оти я плюят толкова тая игра - верно, проста е, т.е. опростена, но в простотата се крие гениалността/ популярността на CS)

Още по темата за диска: Без демота и пачове не може, предполагам, но за мен са most useless. Без програми тоже не може, все пак някои се задържат за повече от 4-5 мин. на диска ми (почти нов, 5 G , не мога и половината да напълня), а благодарение на някоя от тях - directX-а, май - установих, че на дисковете имало и музика, при това нелоша!

Та (част 2 от Молбите…) защо не слагате занапред в диска по няколко mp3-ки? Ей така, като допълнение към Екстрите. Само да не са 10 Златни хита на Азис, защото аз ще си го отнеса от феновете на GW, задет' давам вредни идеи. Next: Wallpapers - още една супер рубрика (?), eeex , една extreem-мотористка ми напълни очите в последния диск, в такива случаи някои хора пускат - във форума и в пощата ви - разни цинични коментари. Аз няма да се присъединя от лицемерие, ама и аз си мисля такива работи.

А, да , много държа да си имам и картинката на малкия, космат трол с голямата, брутална гаубица! За малките игри - аман от шаре-варе с по пет нива, бе хора (тролове). И разни пирани - уж 10-ина MB, а искат майка си и баща си. Видя ли 3D - и почвам да псувам. Знам ли, пуснете нещо ретро - PRE2, едно-друго, с поне 16 цвята да е все пак.

За игрите: Freeman, не играеш RPG-та, а? Ми да не ги коментираме тогава, какво ще кажеш? Да си полафим за продуктите на касапската промишленост.

Волфенщайн 2 - приятно и красиво интро, лек и увлекателен геймплей, добра графика, саунд, кофти кът-сцени с енджина на играта и направо плачевен финал. Тоз Хайнрих изгони с ритници (поради липса на каквото и да е адекватно въоръжение) последния бос от Блейд ъв Даркнес от първото място в класацията за най-малоумен/безобиден/тъп/прост/куц/сакат/@#$%#@&%$# финален шеф на кенеф в компютърна игра. С много болка ли го казах? И липсата на оръжия. Остави чифтето.

Ами "стен"-а, дето изстрелваше по 10 куршума, преди да започне да се топи. И третия автомат - колкото пъти го пробвах, в мен се засилваше убеждението, че е зареден с халосни патрони. Снайпера с 15 патрона няма да коментирам, ползвах го точно 2 пъти. Че и с цял самолет ми го докараха - ебаси. С ругера (така ли се казваше) си изкарах 80 % от играта - уж мерника му се клати, а не пропуска, дори от горкия германец да се показва само върха на автомата!

Soul Reaver 2 - нямам думи, честно. Тоя номер на Snake-а няма да го забравя скоро. То не бяха хвалби, не бе чудо. И накрая какво се оказва - една игра с безумно управление, отвратителна камера, и това гарнирано с търчане напред-назад по една и съща пътека до втръсване. Не дежа ву, а направо тикове получих. Уж била екшън ориентирана - че то екшънът най-много издишаше. Гатанка: Ако едната ръка на играча е на мишката, за да коригира постоянно гадната камера, а другата е на стрелките, за да управлява нашта машина за смърт Raziel, то с коя част от тялото трябва да се бльска по екшън клавишите, за да разберат и вразите, че не трябва да се ебават с Reaver-а, щото той и без това е достатъчно преебан (да ме прощаваш за френската приказка, ако си религиозен). Отговор: ми с една от ръцете. Силата е с мен - т.е. не ми трябва да виждам това, по което удрям, щот съм пич. Добре поне, че музиката и графиката бяха извънредно приятни за сетивата. Стрейфа - хвърли ме в луд възторг - уау , посоките си сменят местата докато обикалям около гадовете, баси якото. Сейф - през час, два. То и не беше особено необходимо присъствието на произволен сейв, щом новак в Наследството на Кейн като мен за 15 часа игра успя да се пречука само 2 пъти (притиснат между три яки животни и еуе sentry). Поне загадките бяха хубави - с Raziel-чо се почесвахме зад врата в удивителен синхрон (на първите една-две). И след целия тоз мазохизъм каква стана тя - един невероятен, размазващ, брутален финал! И аз бях готов да забравя минусите, вервайте ми !

Heroes of Might and Magic 4 - за тази игра ще се въздържа от пространни коментари. Рано е да се говори за съдбата й (и възхитени и отвратени чакат пачове). По моему има голям потенциал, но и много работа още да се върши. Една забележка имам само: Groover, що за нагъл тип си? Разбирам, това е Heroes и по подразбиране трябва да има висока оценка, ама да сложиш 80 % на изкуствен интелект, когато той и 8 % не заслужава (под влияние на емоцията съм , всъщност може да се тури 20-30 %), това просто не знам как да го нарека. Бегъл пример: hot seat, XL (свалена от нета, не единствената XL приложена в играта), champion, началото на втори месец . Аверът стига до един от компoвете, след като преди това се е простил с половината си скаути (1 от 2 импа :) И какво намира - пред портата на главния му замък 4 непазени ресурса. Но комент. И тия приказки, че играта била трудна на Expert и невъзможна на шампион - прах в очите на децата. Ако не се лъжа, на корицата пише Gamers' Workshop, а не Lamers' Workshop.

Някои пояснения: Това отгоре не е просто празно критикарстване или заяждане. Просто си казвам мнението, кога сходно, кога различно от вашето. И това, че се занимавам с некви тъпи оценки. Това не са тъпи оценки на тъпа игра, това е Heroes of Might and Magic 4, дайте да се разберем.

Някои разсъждения: Седя си, значи, и си мечтая за игра, в която всичко си е като хората, игра страхотна, динамична, разнообразна, еротична ако щеш (не вярвам да си против). Не, не става дума за поредния Tomb Raider, говоря по принцип. Сигурно всеки харесва своя си енджин, но на мен ми е писнало от филмчета с енджина на играта. Тия хора (дето правят игри) не са ли виждали StarCraft, AvP, RA2 (ох, на дяда, рускинчето :-), Diablo 2 (btw, Blizzard да не специализират напоследък в издаването на игри с остаряла графика, като гледам шотовете към WarCraft 3) и сума ти други. Дори без филмчета една игра пак може да кипи от живот - в съзнанието ми изпъкват ярки примери като ONI, с изящния си manga стил, Max Payne, с небрежно-забавните си комикс елементи, Drakan - нещо по старо, но бълващо огън, ….. схвана идеята, мисля.

Въъъ , колко съм писал. Нищо, много - но от сърце. Мислех да ви предложа и смяна на системата за оценяване, нещо в смисъл 20 % - отврат, 40 % - кофти , 50 % - става, 60 % - добре, 80 % - супер , 100 %, но ме домързя изведнъж да се занимавам с глупости, така че ще привършвам.

P.S. Платих си данъците, скрих базуката и BFG-то в мазата и си купих два кашона презервативи за насъщни нужди (хе-хе). Благодаря за загрижеността.

P.P.S. "Baby, you're so cool!"

"God made me cool ." - една тъпа песен.

Адио

AL Kapone

Моля, моля... за нищо.

Презервативите май са се оказали печеливша идея, както забелязвам. Ти си ЖИВОТО, и надявам се в добро (сексуално) здраве, доказателство за така силно прокламираната от мен полза от тях две писма по-нагоре.

Това за оценките сме си го мислили и ние, да ти кажа, и ако не в този брой (в момента, в който ти отговарям все още не е твърдо решено), то може би в следващия подобно оценяване ще влезе в сила.

Иначе такива писма най-обичам - дъъъълги, запълват яко място, мани това, ами даже има какво да прочете човек вътре, подателят е изсипал цял куп... хе-хе-хе, лични впечатления, ти какво си помисли, че ще кажа - няма какво да му коментираш почти. Да ти призная изкушавам се да не ти отговарям, направо.

Еееx, човече, много се радвам, че си ни писал и макар по принцип да се старая да не публикувам писмата на все едни и същи хора за теб просто нямаше как да не направя изключение - връщаш ме в едни незабравими времена:

...13 брой, на корицата се кипри Drakan, играта е великолепна и пиша с огромен кеф ревюто за нея, самият брой е брутален като съдържание (заедно с още няколко дели първото място в пристрастията ми), статии и дизайн. За първи път сме с "лепено гръбче", списанието изглежда тежкарско... Ако ми позволиш заемката - броят бълва огън. Направо Тройно Тролско Тръшване. Рубриката за писма, ако не ме лъже паметта, точно тогава придоби един изключително нестандартен вид, който не успях да повторя със задоволително качество нито веднъж повече. Титаничен брой!...

Олеле... спомени. Понякога си мисля, че ако не друго, то поне на нас - тези, които изградихме Workshop-а спомени никога няма да ни липсват. И това ще са едни прекрасни спомени. Но да не се отвличам - прав си в разсъжденията си относно филмчетата с енджина на играта, напълно ги споделям. Четеш ми мислите, човече, искаш ли един бял роб, господарю :-).

Значи коментариите ти за трите игри ги подминавам - всеки си има своя истина, приятелю. Точно ние не сме от хората, които тенденциозно налагат мнението си, никой не ни плаща за да пишем хвалебствени или хулещи ревюта. Каквото сме видели и почувствали това сме написали. Е, стават и грешки, хора сме. За грешките си ще плащаме. Ако ни стане навик да се дъним скоро просто ще ви изгубим като аудитория. Толкова е просто.

Ах, тези mp3-ки. Говорил съм за това и преди, но може би точно този брой не ти е попадал. НЕ МОЖЕМ да пускаме mp3-ки на диска! По никакъв начин. Това е незаконно и подсъдно.

Ама... хайде стига толкоз вече, а? Няма какво да се залъгваме, ти си изсмукал от пръстите две страници, аз от своя страна не оставам длъжен и се чудя как да се правя на оригинален с отговорите. Нека си починем за малко. Харесва ми хумора ти, човече. Кефиш ме. Дай да се чукнем с по една халба и кротко и тихо, с наслада да си изсърбаме бирата...

Freeman

Ние не сме обикновена фирма за поддръжка на компютри

"Клиентът винаги е прав" - това правило е залегнало в основата на нашата политика

Разполагаме с добре обучен персонал, който ще разреши вашите проблеми от областта на предпечата до файлови сървъри и Linux среда.

Предлагаме възможност за 24 часова, седемдневна поддръжка на вашата система с отзоваване на повикване до 3 часа и безплатни телефонни консултации

Разработили сме гъвкава ценова политика, която ще задоволи потребности Ви при оптимални разходи

БГ Сервиз

абонаментна поддръжка на компютърна техника

тел. 980-72-45
моб. 088/784-986
mail: info@bgservice.net
WWW: www.bgservice.net

Някои от нашите клиенти:

Bristol Myers Squibb Bulgaria
BBC Centre - Sofia
Selamore Bulgaria
Булвест 2000
E.N.D. agency

gamers'

WORKSHOP

СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ

май 2002 | брой 4 | цена: 4,90лв. | без CD: 2,50лв.

Morrowind